

Corpus Imperatoris du Culte de Morr
v0.9

Feldo

<http://www.feldo.fr>

mj.feldo@gmail.com

11 avril 2020

Table des matières

1	Origines et croyances	3
1.1	Le dieu Morr	3
1.2	Dogme	3
1.3	Textes et symboles sacrés	4
1.4	Fêtes religieuses	4
2	Implantation du culte	6
2.1	Organisation générale	6
2.2	Structure	6
2.3	Rôle dans l'Empire	7
2.4	Temples	9
3	Membres du culte	11
3.1	Initiation	11
3.2	Commandements	12
3.3	Vie quotidienne	12
3.4	Pèlerinages	13
3.5	Membres célèbres	14
4	Ordres et confréries	19
4.1	Ordres de prêtres	19
4.2	Ordres de templiers	24
4.3	Sectes et pratiques extrémistes	27
4.4	Groupes alliés	32
4.5	Les Marche-Rêves	33
5	Bénédictions et miracles	47
5.1	Règles additionnelles	47
5.2	Sacerdoce	48
5.3	Songes et augures	49
5.4	Chasse aux morts-vivants	52
5.5	Défense du Culte	54
5.6	Particularismes par ordre	57
6	Sermons et litanies	60
6.1	Accompagnement des âmes	60
6.2	Prières des fêtes religieuses	62
6.3	Protection contre les morts-vivants	63

Introduction

Ce document se propose de compiler et d'ajouter un maximum d'informations concernant le culte de Morr dans l'univers de Warhammer. Il est prévu pour être utile quelque soit la version du jeu de rôle utilisée, avec toutefois un certain biais en faveur de la 4e édition, dernière en date.

Sources

Ci-après la nomenclature permettant de retrouver les sources des informations rapportées dans ce document. Dans le cas des sources non officiellement traduites en français, une traduction a été effectuée pour ce guide. Ce dernier propose aussi de nouveaux contenus, identifiés comme tels (Source : v4CIMorr).

v1Core	WFRP Core Rulebook 1ed	Livre de base v1
v1SoB	Shadow over Bögenhafen	La Campagne Impériale
v2Core	WFRP Core Rulebook 2ed	Livre de base v2
v2ToS	Tome of Salvation	Tome de la Rédemption
v2SH	Sigmar's Heirs	Les Héritiers de Sigmar
v2SoE	Shades of Empire	(non traduit)
v2NDM	Night's Dark Masters	Les Maîtres de la Nuit
v2TTT	The Thousand Thrones	Les Mille Trônes
v2HBMorr	(pas de version anglaise)	MORR, aide de jeu en français
v2Lutain	(pas de version anglaise)	Le coin du Lutain (blog)
v3PG	WFRP 3ed Player Guide	Guide du Joueur 3e ed
v4Core	WFRP Core Rulebook 4ed	Livre de base v4
WWF	Warhammer Wiki (fandom.com)	(non traduit)
v4LEPP	Liber Etcetera : Petty Piety	(non traduit)
v4CIMorr	(pas de version anglaise)	Corpus Imperatoris du Culte de Morr

Lien vers la ressource v2HBMorr (par Wolfsteel) :

<https://homebrewery.naturalcrit.com/share/SJjnMt1yb>

Lien vers le coin du Lutain :

<http://lutain.over-blog.com/article-30126672.html>

D'une manière générale, les sources principales d'un chapitre sont indiquées au début de celui-ci, et les sources alternatives sont détaillées au début des sections concernées. Pour ce qui est des miracles, leur source d'inspiration ou d'adaptation est indiqué pour chacun d'entre eux.

Chapitre 1

Origines et croyances

Source(s) : v2ToS

1.1 Le dieu Morr

1.1.1 Mythologie

Selon une légende, au commencement des temps, Morr, Taal et Ulric partagèrent le monde. Taal et Ulric exigèrent de régner sur le monde des vivants et ils se battirent pour sa possession, mais Morr dit qu'il se contenterait du royaume des morts encore désert. Les deux autres dieux l'ignorèrent jusqu'à ce qu'il traverse leurs royaumes en tuant leurs populations pour peupler son domaine. Alors, Taal et Ulric allèrent demander des comptes au dieu des Morts et le sommèrent de limiter ses attentions à son propre royaume, sans empiéter sur les leurs. Morr accepta à la condition que Taal et Ulric lui envoient tous les habitants de leurs propres royaumes lorsque leur temps serait venu.

Un autre mythe raconte que Morr apparut après la mort du premier être humain et qu'il défendit son âme contre les serviteurs des Sombres Puissances qui voulaient la dévorer. Tandis que les humains continuaient à mourir, Morr les prit sous sa protection.

D'autres légendes encore racontent le meurtre de Morr par Khaine et décrivent comment il fonda son royaume parmi les défunts.

1.1.2 Domaines d'intervention

Dans leur sommeil, les dormeurs s'approchent des rivages de la mort, et la mort est le futur qui attend tous les hommes. C'est ainsi que Morr est également le dieu des Rêves et des Prophéties. En dehors des funérailles, la plupart des gens qui en appellent à Morr ne le prient que sous cet aspect. Seuls les défunts peuvent lui demander aide et protection, et les défunts ne prient pas.

1.2 Dogme

Le fondement de toute la doctrine morienne est que les trépassés courent de graves dangers s'ils ne sont pas mis sous la protection de Morr grâce aux rituels convenables, sans quoi la plupart des adeptes pensent que leurs âmes risquent d'être enlevées et torturées par Khaine, le frère jaloux de Morr, ou encore d'être dévorées par les Puissances de la Déchéance. Ils pensent que les âmes le savent d'instinct et que c'est la raison pour laquelle les esprits des défunts sans sépulture s'accrochent à ce monde sous la forme de fantômes. Le fait d'enterrer le corps, d'accomplir les rites sur les possessions du défunt, ou même en son nom, place l'âme sous la protection de Morr et lui permet de quitter le monde en toute sécurité. Évidemment, les morts-vivants les plus remuants doivent souvent être repoussés par la force, mais les rites funéraires conservent une grande importance. Aucune âme, même pas celle du plus infâme adepte des Puissances de la Corruption, ne doit être laissée à l'abandon, sans la protection de Morr qui s'étend sur tous ceux qui vivent en ce monde.

Les rêves et les présages sont généralement considérés comme des avertissements de Morr en cas de

graves dangers. La mort elle-même, évidemment, ne fait pas partie de ces menaces. Une prophétie avertissant une personne de sa propre mort lui donne simplement l'occasion de mettre ses affaires en ordre avant son décès. Il est rare que les présages soient parfaitement limpides car Morr compte sur l'intelligence des humains pour démêler les mystères de ses messages.

1.3 Textes et symboles sacrés

1.3.1 Livres saints

Le Culte de Morr voit ses croyances et prières principales retranscrites dans trois livres sacrés avant tout :

- Le *Livre des portes*.
- Le *Libro Dei Morti* (le *Livre des Morts*).
- Les *Psaumes du corbeau*.

Toutefois, si ces ouvrages sont respectés et lus par les prêtres, ces derniers ne cherchent généralement à faire aucun prosélytisme à ce sujet, ni à se lancer dans des débats théologiques en citant tel ou tel passage. En fait, une bonne partie des usages moriens tiennent de traditions locales ou de transmissions orales.

1.3.2 Symboles

Trois grands éléments sont particulièrement présents dans la symbolique morienne :

- La rose noire.
- Le corbeau.
- Le portail.

Il est toutefois courant de recourir à d'autres images liées à la mort pour décorer des lieux, des tenues ou des pages enluminées.

1.4 Fêtes religieuses

1.4.1 Hexensnacht

Presque tous les Impériaux appréhendent la nuit qui précède le nouvel an, connue sous le nom de nuit des Sorcières (ou autrefois Hexensnacht) avec une crainte toute particulière. Cette nuit est sacrée aux yeux de Morr, dont les prêtres sont les seuls à avoir le courage de quitter la sécurité de leur foyer pour assurer les rites dans les cimetières. La ligne qui sépare le monde des vivants de celui des morts est plus que ténue ce soir-là et les esprits de ceux qui nous ont quittés font parfois leur retour. Certains morts-vivants particulièrement malféfiques semblent dynamisés par la pâle lueur des lunes en cette nuit et déambulent dans la campagne pour terroriser les vivants. Le domaine du sommeil étant si proche de celui de la mort, les rêves agités de cette nuit peuvent donner quelques indices sur l'année qui attend chacun.

1.4.2 Geheimnisnacht

Cette nuit ne tombe pas à une date donnée du calendrier. La nuit du mystère intervient en effet quand les lunes jumelles Morrslieb et Mannslieb sont toutes deux pleines. Cela ne se présente qu'une fois par an et l'on considère alors que le voile qui sépare les mondes s'atténue, parfois de manière inquiétante. Le jour du mystère est consacré à Morr et de nombreuses célébrations uniques et étranges se déroulent à cette occasion, aux quatre coins de l'Empire. On y pratique souvent l'augure et les révélations obtenues sont parfois spectaculaires ou terrifiantes. Les humains profitent de ce jour pour rendre hommage à leurs ancêtres. Il arrive même que ces esprits reviennent pour converser avec les vivants.

1.4.3 Fêtes locales

Source(s) : v4CIMorr

Ce n'est pas très courant, mais certains Temples de Morr peuvent décider que leur bourg fêtera certains jours ou certaines nuits en y vénérant leur dieu. Cela peut provenir d'une décision purement religieuse, si par exemple une région est dûment touchée par la menace des morts-vivants et nécessite des purifications plus courantes. Cela peut avoir des raisons plus politiques, si un notable local désire financer le maintien en mémoire d'un de ses ancêtres, afin d'asseoir le pouvoir de sa famille.

1.4.4 Rituels courants

Source(s) : v4CIMorr

Les pratiques durant ces nuits spéciales peuvent être régionales voire personnelles. Si les gens sortent peu durant la nuit des sorcières, cela peut se faire suivant le caractère et les volontés du prêtre. Pour ce qui est de la nuit des mystères, si elle reste étrange et inquiète, il n'est pas rare pour tout un chacun de rester éveillé durant celle-ci. En ce qui concerne les autres fêtes, tout est possible suivant leur origine et le clergé qui les anime.

On peut citer les habitudes suivantes, parmi des dizaines d'autres :

- Lancer un appel à un chant ou une prière de groupe devant le Jardin de Morr ;
- Effectuer une procession dans les rues du village ou de la cité en bénissant chaque maisonnée pour en protéger les vivants et apaiser les morts ;
- Proposer des interprétations de rêve sur la place du marché (pour les prêtres qui ont grand besoin de donations) ;
- Répandre de la cendre le long des chemins les plus fréquentés afin de rassasier les esprits malveillants ;
- Faire sonner des cloches et des gongs en plusieurs points du village pour repousser les fantômes et raffermir le voile entre les mondes ;
- Appeler à faire brûler de l'encens (parfois vendu par le Temple local) dans chaque demeure afin d'en purifier l'espace pour la nuit mais aussi les mois à venir ;

- Réciter des passages de textes sacrés auprès des notables locaux rassemblés (dans le but de rappeler l'importance du respect des morts et des offrandes à faire parvenir pour l'entretien du Jardin) ;
- Faire un grand feu au centre du Jardin de Morr et y inviter les gens du village pour raconter des anecdotes tendres et amusantes sur les défunts qui y séjournent ;
- Faire un grand feu au centre du Jardin de Morr et chanter des prières d'apaisement et de purification des âmes ;
- Appeler à faire vœu de silence pour toute la nuit, passée en partie à veiller en pensant aux morts à leur doux repos.

Bien sûr, certains de ces rites peuvent aussi se montrer pertinents à d'autres moments de l'année.

Chapitre 2

Implantation du culte

Source(s) : v2ToS, v2SH, v2NDM

2.1 Organisation générale

Le culte de Morr, originaire de Tilée (avec pour ville sacrée Luccini), est présent dans de nombreuses régions du Vieux Monde, et très bien implanté dans l'Empire. Il s'agit néanmoins d'une religion très décentralisée au sein duquel les pratiques et organisations régionales sont monnaie courante, même s'il existe un Custode del Portal (gardien du portail), chef de culte officiel. Les spécificités régionales vont jusqu'à influencer la façon dont le nom de Morr est écrit ou prononcé (on peut par exemple parfois lire Mórr).

En outre, tous les dix ans, les prêtres de Morr se rendent à Luccini pour participer à un conclave. Durant ce dernier, les participants se mettent d'accord sur l'organisation des rites funéraires et diverses questions de doctrine. Ceci permet au culte de Morr ne pas trop s'émietter et de garder un peu d'unité malgré ses disparités locales.

Quelques grandes lignées se dégagent. L'Ordre du Linceul, majoritaire, vénère Morr en tant que dieu des morts et domine le culte. La Guilde des Pleureuses est responsable de la surveillance des cimetières et sépultures. L'Ordre des Augures, quant à lui, adore Morr en tant que dieu des Rêves et de la Prophétie. Enfin, l'Ordre de la Garde noir regroupe des templiers ayant pour rôle et protéger prêtres et cimetières.

2.2 Structure

Les temples de Morr sont complètement indépendants les uns des autres pour la gestion des affaires courantes. Tous les dix ans, le clergé se réunit en conclave à Luccini afin de s'accorder sur l'organisation des rites funéraires et les questions de doctrine. En théorie, tous les prêtres sont tenus d'y assister, mais il est impossible de laisser les temples inoccupés et sans surveillance. Chaque temple y envoie donc au moins un représentant, officiellement désigné par Morr par l'intermédiaire d'un rêve. En général, ce sont ces représentants qui se voient accorder ce rêve particulier, mais il arrive que le grand prêtre rêve qu'un subordonné particulièrement exaspérant a été choisi pour accomplir le voyage.

Dans un temple, c'est le grand prêtre qui organise les activités quotidiennes ; ces activités dépendent énormément de l'ordre auquel appartient le temple et les ordres de Morr sont si différents les uns des autres qu'il faut les considérer comme des organisations à part entière.

Les temples de l'Ordre du Suaire sont dédiés aux funérailles ; leurs activités quotidiennes tournent autour de la réception des corps, de l'accomplissement des rituels appropriés, des inhumations dans le jardin de Morr et de la surveillance des lieux afin d'empêcher les pilleurs de tombes et les nécromanciens de troubler le sommeil des défunts. Les prêtres subalternes sont généralement responsables de ces tâches. Cependant, lorsqu'un corps arrive accompagné d'une offrande considérable, le défunt est pris en charge par un prêtre de rang supérieur. Naturellement, le grand prêtre s'occupe en personne des défunts de la noblesse locale. Les temples citadins bourdonnent généralement d'ac-

tivité en permanence alors que les temples ruraux peuvent n'avoir qu'un seul enterrement par jour, en fonction du nombre de villages qu'ils desservent.

Les temples des Augures sont des lieux où les gens peuvent venir chercher conseil. Toutes leurs activités tournent autour du ou des prêtres qui sont dotés de capacités prophétiques ; ceux-ci ne sont pas obligatoirement les prêtres de plus haut rang. Les autres prêtres accueillent les visiteurs, reçoivent leurs oboles et les conduisent en présence du prophète. C'est la notoriété du prophète qui détermine le nombre de visiteurs de ces temples.

Rares sont les temples où l'activité est si intense que les prêtres ne puissent avoir aucun temps libre. Le culte permet à ses prêtres de se détendre et les prêtres de Morr ont souvent des amis en dehors du temple. Néanmoins, le culte est également convaincu que Morr communique ses désirs à ses prêtres par des rêves qui les obligent souvent à entreprendre des actions sortant de l'ordinaire.

Le culte enseigne que Morr envoie souvent des messages incitant ses prêtres à reconforter les endeuillés ou à les aider. Les prêtres, et même les initiés, obéissent à ces injonctions sans la moindre discussion. S'ils reçoivent des rêves qui requièrent une autre forme d'intervention, les prêtres doivent en discuter avec leurs confrères du temple, qui examinent leurs propres rêves pour obtenir confirmation. Les Psaumes du corbeau spécifient clairement qu'en certaines occasions Morr fait parvenir un message à un seul prêtre afin d'éprouver le discernement des autres ; ainsi, un rêve isolé peut parfaitement émaner de Morr même si aucun des autres prêtres d'une communauté n'a reçu de songe similaire.

Si le rêve en question exige une action de la seule personne qui l'a reçu, on lui permet quasiment toujours d'y répondre. Les actions potentiellement dangereuses pour le temple ou qui réclament la coopération des autres prêtres sont évaluées beaucoup plus sérieusement. En cas de menace contre les intérêts d'un temple ou de ses résidents, presque tous les prêtres de ce temple reçoivent des rêves qui les incitent à se défendre. C'est du moins ce qu'ils affirment tous dans un cas semblable.

Les tensions politiques qui peuvent agiter la communauté d'un temple sont souvent formulées en termes de rêves condamnant les prêtres adverses.

En règle générale et de manière significative, les temples dont les prêtres sont issus de la noblesse locale reçoivent plus d'incitations à se mêler des affaires des vivants, tandis que ceux dont les membres ont des amis parmi les marchands reçoivent plus d'injonctions visant à les faire intervenir dans les affaires commerciales. Le discours officiel veut que Morr communique ses désirs aux individus qu'il juge les plus aptes à prendre les mesures appropriées. Dans la réalité, on voit parfois des temples louer les services d'agents extérieurs afin de s'assurer que ces « rêves » n'ont pas été fabriqués de toutes pièces pour couvrir une corruption politique. De temps à autre, il arrive également, que deux temples concurrents embauchent des agents extérieurs en leur donnant mission de découvrir ce qu'ils pensent être une imposture. Généralement, le prêtre qui leur donne cette mission affirme avoir reçu un rêve de Morr l'informant que le temple adverse était un nid de corruption.

2.3 Rôle dans l'Empire

Au sein de l'Empire, c'est en Ostermark¹ et en Stirland² que ce culte est le plus fort, mais il reste présent partout. De toute façon, le culte de Morr ne s'inquiète pas des opinions de l'extérieur. Tout le monde rend visite au culte un jour ou l'autre et il a suffisamment à faire avec la protection de ceux qui se trouvent déjà sous sa garde. Cette indépendance se répercute pratiquement chez tous ses membres, jusqu'au moindre prêtre ; ceux qui désirent se lancer dans une carrière dans ce culte ne sont généralement pas des gens qui ont besoin de l'approbation d'autrui pour prendre leurs décisions.

Pourtant, les adeptes de Morr se préoccupent réellement du monde qui les entoure. Certains en savent plus sur le futur que la majorité des hommes et tous sont en permanence au contact de la mort et, par conséquent, de personnes tout juste décédées dont ils doivent prendre soin. Les adeptes de Morr sont loin d'être des âmes indifférentes, mais en général, ils ne se considèrent pas comme res-

1. Région située à l'est de l'Empire, frontalière avec Kislev, la Sylvanie et les Montagnes du Bout du Monde.

2. Région centrale enclavée entre le Reikland et la Sylvanie d'ouest en est, et le Talabecland et l'Averland du nord au sud.

ponsables des vivants. Les soldats racontent parfois avoir vu des prêtres de Morr sur le champ de bataille, allant de cadavre en cadavre pour leur donner les derniers sacrements et ignorant tous ceux qui respirent encore autour d'eux jusqu'à ce que ceux-ci aient rendu leur dernier souffle. Les moriens prennent très au sérieux leurs devoirs envers les trépassés. Les martyrs du culte sont souvent les prêtres qui refusent de quitter une ville ravagée par une épidémie de peste afin d'enterrer les cadavres. Ce sens des responsabilités peut aller jusqu'à accomplir les dernières volontés d'un défunt ou à offrir un peu de réconfort aux endeuillés, mais d'une façon générale, les prêtres de Morr s'impliquent très peu dans les affaires des vivants.

La seule exception remarquable est l'attitude du culte à l'égard de la nécromancie. Les nécromanciens sont les ennemis jurés de Morr : ils pillent son royaume, violent son domaine protégé pour leur propre profit et défient son autorité. Les moriens pensent également que les morts-vivants ne sont pas sous la protection de Morr et qu'ils sont donc vulnérables aux perversions des Dieux Sombres. Ainsi, même les morts-vivants intelligents qui se prétendent satisfaits de leur condition doivent dormir de leur dernier sommeil après avoir reçu les sacrements appropriés. La plupart des moriens pensent que Morr accepte et protège toutes les âmes, même celles des nécromanciens, une fois qu'elles ont été envoyées dans son royaume avec les rituels convenables.

2.3.1 Superstitions

Le Vieux Monde est parcouru de rumeurs et superstitions. Parmi celles qui concernent la mort et son dieu, on peut citer les suivantes :

- La rosée récoltée dans les Jardins de Morr enlève les taches de rousseur, les kystes et les verrues et elle les expédie dans le royaume de Morr où elles s'en vont sur ceux qui s'y trouvent. Il ne faut pas abuser de ce remède, sinon les morts viendront vous hanter pour se venger.
- Il faut clouer un nécromancien à un arbre avant de le brûler, de peur que son esprit errant ne revienne posséder les vivants. Après ça, il faut déraciner l'arbre et le détruire.

- Quand un corbeau se pose sur la tombe d'un mort de fraîche date, cela signifie que son âme est passée sans encombre dans le royaume de Morr.
- Croiser l'ombre d'un individu frappé par la peste porte affreusement malchance.
- Quand on prend les chaussures d'un mort, il faut laisser les lacets dénoués jusqu'à la prochaine pleine lune, sans quoi l'ancien propriétaire reviendra vous hanter.
- Si on tue un homme ivre, il faut répandre une chope d'ale à terre pour son âme, ou il reviendra de la tombe pour vous la réclamer.

2.3.2 Expressions

Expression d'Averland :

« *Il est né à la lumière de Morr.* »

Se dit d'une personne suspecte ou à l'allure inquiétante.

Expressions d'Ostermark :

« *Une corneille.* »

Une veuve.

« *Sur l'assiette de Morr.* »

Sur le champ de bataille.

« *Elle est mariée de nuit.* »

Elle est veuve (provient d'une croyance selon laquelle Morr permet aux veuves fidèles de rencontrer leur époux dans leurs rêves).

Expression du Reikland :

« *Le fuseau de Dyrath.* »

Le destin ou la fatalité. On croit en effet que le cordon ombilical est tressé par Dyrath et donné à Morr, afin qu'il puisse attirer les mortels dans son royaume quand leur heure a sonné.

Expression commune :

« *Sauvé par Morr.* »

Décédé.

2.3.3 Dans la bouche de l'Empire

« *Des mensonges. DES MENSONGES! Il n'y a pas de vie après la mort. La barque de Morr nous emmène vers la gueule béante de dieux affamés et indifférents. Nous ne sommes que la nourriture qui apaise leur insatiable appétit! Reniez-le! Reniez-les tous! LE CHAOS EST PARTOUT!* »

— Graffiti trouvé sur les murs du temple de Morr, à Talabheim, en 2522.

« *Et qu'est-ce qu'on fait pousser dans un jardin, hein? De la mangeaille! Pourquoi croyez-vous que les prêtres de Morr sont toujours bien nourris, même quand il y a disette? Qu'est-ce qu'ils ont dans leurs jardins?* »

— Gunther Jagerson, laboureur du Nordland.

« *Les marchands se battent contre les marchands, les nobles contre les nobles, les voleurs contre les voleurs et les prêtres de Morr combattent les nécromants. Je n'en dirai pas plus.* »

— Magritta, Mercenaire tiléenne.

« *Ce sont des abrutis de réactionnaires qui font obstacle au progrès scientifique en condamnant toutes les tentatives que nous faisons pour tenter d'améliorer nos connaissances dans le but d'assister les vivants.* »

— Maître Augustus Limmerskind, médecin d'Altdorf.

« *Père repose dans le domaine de Morr à présent. Et nous avons fait une collecte générale pour payer les prêtres afin d'être sûrs que ce vieux saligaud y reste.* »

— Ludmilla von Thieldorf, aristocrate du Reikland

« *À mort les morts!* »

— Cri de guerre bien connu des chasseurs de vampires.

« *Si vous courtisez la fille, vous rencontrerez le père.* »

— Tous ceux qui prennent le risque d'être fréquemment blessés (et qui visitent souvent les temples de Shallya) finiront par se faire tuer (et feront donc la connaissance de Morr).

2.3.4 Cultes mineurs

Il existe plusieurs cultes mineurs de Morr, dont certains chez les peuples non humains du Vieux Monde. Les elfes des forêts de Loren et de Laurelorne le connaissent sous le nom de Sarriel, Seigneur des Rêves, tandis que les nains l'appellent Gazul, dieu mineur des morts, un protecteur de leurs ancêtres plongés dans le sommeil éternel. Chez les humains, les prophètes et les extralucides l'honorent sous le nom de Forsagh, dieu de la divination et de l'interprétation des rêves. Au moment du nouvel an, ceux qui désirent savoir ce que le futur leur réserve s'adressent souvent aux prêtres de Forsagh. Les gens qui souffrent de cauchemars demandent également l'aide de Forsagh pour qu'il les aide à en décoder le sens.

2.4 Temples

Les temples de Morr sont quasi systématiquement bâtis en pierre et possèdent toujours un grand porche de pierre sans porte qui reste ouvert en permanence, tout comme les portes qui conduisent au royaume de la mort et des rêves. Cette ouverture est toujours encadrée de deux piliers, un noir et un blanc, qui reflètent la double nature de la divinité. Les temples moriens sont souvent souterrains; ce sont des endroits très calmes, d'une remarquable fraîcheur et dotés d'une excellente ventilation. Les autres détails dépendent de l'ordre qui tient le temple.

Les temples de l'Ordre du Suaire sont habituellement construits suivant un plan rectangulaire, avec un certain nombre de chambres annexes où les corps peuvent être préparés avant l'inhumation. L'autel principal se trouve au bout de la grande salle, en face de la porte. Un cercueil posé devant l'autel accueille le défunt pendant le cérémonial. Derrière l'autel, une porte mène au jardin de Morr. Les plus grands temples possèdent plusieurs autels, chacun avec sa porte individuelle, afin de pouvoir conduire plusieurs cérémonies en même temps. Les portes donnant sur le jardin de Morr peuvent être fermées et verrouillées.

Le jardin lui-même est une roseraie de roses noires et il est entretenu par les prêtres; on y trouve toutes sortes de monuments de pierre. En théorie,

ces monuments doivent être de petite taille, mais les plus riches parviennent toujours à convaincre les prêtres de la relativité de la notion de « petitesse » ; par rapport au temple de Sigmar d'Altdorf, par exemple. Les familles des défunts peuvent y entrer en compagnie d'un prêtre ; on ne permet pas aux laïcs d'y pénétrer seuls. Pour mieux faire respecter cette règle, on ne peut généralement y accéder qu'en passant par le temple et la plupart des jardins sont entourés de hauts murs de pierre. Le plus souvent, les quartiers des prêtres sont bâtis le long de l'un des murs du jardin.

En règle générale, les temples des Augures sont ronds et coiffés d'un dôme au sommet duquel s'ouvre un oculus. Les prophètes se tiennent sous le dôme, au centre du temple, environnés d'épais nuages d'encens. Le temple comprend également toutes sortes de pièces secondaires et d'habitations, auxquelles on accède par la grande salle. Les temples des Augures ne possèdent pas de jardin de Morr, mais il est courant de voir un temple des Augures bâti non loin d'un temple de l'Ordre du Linceul.

Dans certains endroits, les coutumes sont un peu différentes, comme à Talabheim où la plupart des gens préfèrent être inhumés dans le Taalwelt, le bois sacré de Taal. Les défunts sont portés le long de la route sacrée de Morr au bout de laquelle ils reposent pour un temps dans le jardin de Morr puis, une fois les corps convenablement préparés, on les emmène en passant sous la Pierre finale, une porte dédiée à Rhya.

Chapitre 3

Membres du culte

Source(s) : v2ToS principalement

3.1 Initiation

Bien que tous les cultistes de Morr respectent les croyances fondamentales de leur congrégation, chaque groupe est indépendant et, au fil des générations, chaque branche du culte a développé ses propres rites et procédures d'initiation. Les adeptes laïques, beaucoup moins nombreux que dans les autres cultes, sont généralement au service des prêtres : ils creusent les tombes, aident à la préparation des corps ou peuvent même être recrutés pour garder les temples, les sombres jardins de Morr.

Le culte ne se préoccupe pas de recruter ses initiés car les prêtres considèrent que chacun vient à Morr quand son heure est venue, dans la mort ou la vie. Le plus souvent, l'événement déclencheur se produit dans le royaume des rêves, lorsque le candidat potentiel vit un cauchemar saisissant, ou même choquant, dans lequel lui apparaît le Seigneur des Morts. Secoué par cette vision, le postulant se précipite en toute hâte au temple local pour se prosterner aux pieds des prêtres et les supplier de l'accepter dans le culte. En de rares occasions, ces rêves peuvent être envoyés à une personne faisant déjà partie du culte. Le prêtre y reçoit des instructions explicites lui enjoignant de recruter un candidat particulier.

Si l'on en croit la rumeur, les rites d'initiation de Morr sont d'effroyables épreuves exécutées parmi les morts sans repos. En fait, les rites d'ordination sont extrêmement simples dans presque tous les temples et se résument pratiquement à une prière solennelle au dieu prononcée par le grand prêtre.

Morr ne se préoccupe pas des vivants éveillés, et les rites de son culte ne s'efforcent donc pas d'attirer son attention sur ce sujet. En général, les initiés doivent simplement accomplir des tâches prolongées et ennuyeuses, exigeant une concentration soutenue. Ils doivent également écouter de longs sermons portant sur le caractère inviolable de la personne morte et les devoirs du prêtre morien.

Comme Morr est le dieu des Rêves et des Morts, les prêtres pensent qu'ils entrent temporairement dans son royaume pendant leur sommeil. Par conséquent, des rites doivent être accomplis avant de se mettre au lit. Les détails sont variables, mais le concept reste le même, et la version présentée ci-après est populaire au Reikland.

Le prêtre arrange d'abord son lit pour que sa tête soit autant que possible orientée vers le sud. Il place un petit présentoir de métal orné d'un corbeau stylisé à gauche de l'oreiller et allume une petite bougie ou un bâton d'encens qu'il y dépose. Il se tient alors debout à droite de l'oreiller, place sa main gauche dessus et récite une prière afin que ses songes lui portent conseil. Pour certains, la prière a réellement des effets miraculeux. Après avoir prié, il se couche immédiatement en espérant s'endormir avant que la bougie ou l'encens ne soit entièrement consumé.

Aucun rituel n'est associé au réveil, car c'est le moment où le prêtre quitte le royaume de Morr. Toutefois, les prêtres et initiés de Morr conservent le récit de leurs rêves dans un carnet, où ils s'efforcent de déceler les conseils de Morr. Ce journal est un objet très personnel, car il est très révélateur.

Les serviteurs de Morr évitent autant que possible de se retrouver impliqués dans les affaires des vivants, car elles ne les concernent pas vraiment. Les

prêtres répugnent particulièrement à conclure des contrats ou des marchés de quelque sorte que ce soit, et beaucoup refusent de faire des promesses aux vivants, car leurs devoirs envers les morts passent en premier. Un prêtre qui se retrouve impliqué dans les affaires des vivants, en particulier s'il a un impact décisif sur l'issue des événements en cours, devra généralement passer quelque temps dans l'isolement d'un jardin de Morr afin de se concentrer de nouveau sur son dieu. Cependant, certains préfèrent rétablir l'équilibre en sortant et en servant les morts, c'est-à-dire en trouvant des cadavres à enterrer ou en donnant le repos éternel à des morts-vivants par exemple.

D'aucuns affirment que les prêtres de Morr n'ont pas d'odorat, et si c'est parfois le cas, cette rumeur provient vraisemblablement du fait qu'ils apprennent à supporter les plus insupportables puanteurs. De plus, les serviteurs de Morr ne se montrent jamais délicats. Ils ont tendance à être calmes, discrets et patients, se souciant tendrement des morts et restant indifférents aux vivants. Beaucoup ont un sens de l'humour noir et morbide. Quelques-uns sont vraiment très drôles, mais la plupart des gens pensent que rire en présence d'un prêtre de Morr est tout à fait inapproprié, et il leur serait donc difficile de se faire une réputation de boute-en-train.

Les initiés peuvent partir s'ils le désirent ; c'est de cette manière que le culte se débarrasse des individus qui ne font pas l'affaire, s'ils parviennent jusqu'à ce stade. Toutefois, la plupart persévèrent. En vérité, il existe très peu de raisons qui puissent inciter un individu à rejoindre le culte de Morr, si ce n'est par dévotion sincère. En conséquence, le clergé manque perpétuellement de postulants et plus encore de recrues et doit parfois revoir ses critères à la baisse.

3.2 Commandements

Tous les adeptes de Morr se doivent de respecter les commandements suivants :

- Observez tous les rites funéraires et ceux de la veillée mortuaire.
- Dressez-vous contre les nécromanciens et les morts-vivants, partout où vous les rencontrez et dans toutes les circonstances.

- Montrez-vous toujours respectueux et attentionné envers les défunts et leurs familles.
- Soyez attentif à vos rêves.
- Ne refusez jamais de conduire un service funéraire.
- Ne soyez jamais complice de résurrection des morts, sauf avec la permission de Morr.

3.3 Vie quotidienne

Les prêtres de Morr portent en général des robes noires, dépourvues d'ornements et sans indication de rang hiérarchique. Quelques-uns dressent des corbeaux à se poser sur leur épaule et à observer les passants. En règle générale, ils portent les cheveux très courts et la plupart se rasent soigneusement la barbe. Les Augures, qui peuvent avoir une apparence assez excentrique, constituent l'exception à cette règle. La plupart des gens s'imaginent les prêtres de Morr comme des individus austères, solennels et taciturnes parce qu'ils les rencontrent seulement à l'occasion des enterrements. La plupart des prêtres ont le sens de l'humour, des passe-temps et même un cercle d'amis, restreint mais choisi. Les hobbies qui réclament d'avoir la main très sûre, un talent pour la couture ou qui produisent de grandes quantités de sciure sont encouragés par le culte. S'il est vrai que l'on rencontre peu d'hédonistes et d'amateurs de mondanités ou de frivolités dans les rangs du culte du dieu des Morts, les prêtres de Morr surprennent souvent ceux qui apprennent à les connaître de manière un peu plus intime.

Le terme de « Guetteur des corbeaux » est parfois utilisé pour s'adresser à un prêtre de Morr. Et d'une manière générale, on peut utiliser les termes « Votre Grandeur » peut être utilisé envers un prêtre de n'importe quelle obédience. Exemple : « Sa Grandeur, frère Dieter du temple de Morr. »

Pour faire référence à soi-même en tant que profane, auprès d'un prêtre, on utilise, surtout à l'écrit, l'expression « Votre humble serviteur » ou « Votre serviteur dévoué. »

3.3.1 Dictons sacrés

« *Que les corbeaux se posent sur toi.* »

Expression des adeptes de Morr signifiant « que ta mort soit facile ».

« *Il a pris la rose noire.* »

Expression des adeptes de Morr signifiant qu'une personne est morte récemment.

« *Occupe-toi de ton jardin.* »

Avertissement des adeptes de Morr utilisé pour indiquer à quelqu'un qu'il risque sa vie.

3.3.2 Signes et gestes

Les adeptes de Morr se saluent par un geste étrange qui consiste à placer la main, paume grande ouverte, en haut du visage et à la faire descendre lentement. Ce salut est connu sous le nom de suaire de Morr, il représente les ténèbres et le geste symbolique qui referme les yeux d'un cadavre pour la dernière fois. Les gens ordinaires utilisent ce geste quand ils se réfèrent à des parents ou des amis défunts et bien-aimés, dans l'espoir que Morr les ait emmenés en sécurité dans son royaume. Utiliser ce salut en toute autre occasion est censé provoquer une affreuse malchance, car on dit qu'il attire l'attention de Morr sur celui qui le pratique. Un adepte qui marche avec les mains serrées derrière le dos indique qu'il désire qu'on le laisse tranquille afin de méditer sur la nature de la vie et de la mort. Il arrive aussi que les adeptes de Morr placent les deux mains paume vers le bas, comme s'ils poussaient quelque chose. C'est ainsi qu'ils font signe à leurs compagnons d'abandonner et de laisser faire quand une affaire est insoluble, impossible à démêler ou quand il vaut mieux éviter de persister.

3.4 Pèlerinages

Si on trouve un jardin de Morr dans chaque communauté de taille de l'Empire, il n'existe pas de lieu de culte plus sacré aux yeux du dieu des Morts, et donc pas de réelle destination de pèlerinage en son nom. Même le théâtre des Corbeaux de Luccini, le site le plus saint du culte, n'est pas un lieu idoine de pèlerinage.

Les prêtres du culte ont une explication à cela. Ils prétendent que Morr est le dieu des Défunts, et

qu'à ce titre, les vivants ne sont pas son problème. Ainsi, un être vivant effectuant un pèlerinage au nom de Morr est sans doute comparable à un fidèle de Manann entreprenant une expédition en montagne. Au titre de dieu des Songes, il ne peut être vénéré que par le biais de voyages entrepris durant le sommeil. Enfin, en qualité de dieu des Morts, les vivants ne sont tout simplement pas éveillés à sa gloire.

Les gens pensent vénérer Morr quand ils assistent à des obsèques, si bien que le cheminement visant à assurer le repos d'un proche est parfois qualifié de « pèlerinage à Morr ». Certains habitants du Vieux Monde juxtaposent le rôle de pèlerin actif et le transfèrent au défunt. Ils considèrent le trajet du lieu du décès au jardin de Morr comme un pèlerinage, comme c'est parfois le cas des barques funéraires transportant les morts jusqu'à leur famille. Le corps des personnalités peut ainsi effectuer un pèlerinage en long et en large d'une province. Dans le cas de criminels connus, le but est de prouver leur mort ; pour les personnages de marque comme les Comtes Électeurs et les évêques, cela permet aux gens du peuple de leur rendre un dernier hommage. Plus rarement, ce type de rituel vise à embrouiller l'esprit du défunt, pour qu'il ne hante pas sa famille ou des innocents ; cela arrive notamment dans le cas de nobles dont la mort est suspecte. Ces nombreux types de pèlerinages prêtent parfois à confusion, tout particulièrement lorsque peu de gens savent que l'intéressé est mort.

« Monsieur, pourriez-vous me dire où se trouve Herr Reinholt, je vous prie ?

— 'Lasse, vu v'nez deul manqua, guvnheur. L'a en pèlerin-nage du Altdorf.

— Bon sang ! A-t-il dit combien de temps il comptait s'absenter ?

— Lon-temps, ça pur sûr ! »

Les plus mystiques s'imaginent que la vie n'est qu'un long pèlerinage consacré à Morr et que la destination est liée à l'existence que l'on mène. Cependant, les lieux saints de Morr se situant dans le royaume des défunts, nul ne semble presser d'arriver à bon port.

Ceux qui font dans l'humour noir précisent que nul ne revient d'un pèlerinage effectué au nom de Morr, ce qui explique que le culte propose si peu de lieux saints. Beaucoup font tout ce qu'ils peuvent pour

éviter de penser au dieu des Morts et d'attirer son attention. En effet, pourquoi partir à sa recherche quand il finit de toute façon par vous trouver ?

3.5 Membres célèbres

Même s'il existe un chef de culte, son influence au sein d'une religion si décentralisée est toute relative et la hiérarchie des hautes sphères ne cherche pas à imposer ses décisions d'une main de fer. De ce fait, les grandes figures du culte de Morr doivent essentiellement leur statut à leurs propres qualités et à leurs exploits plutôt qu'à l'approbation de leurs dirigeants. Les Augures sont très largement représentés parmi ces personnalités car la prophétie est une discipline qui attire forcément l'attention. Paul van Soleck, à Talabheim, en est un excellent exemple. Certains membres de la Garde noire sont également devenus célèbres après une action d'éclat.

3.5.1 Personnalités en vie

Anna Gregori

Anna, une femme âgée membre des Prophètes des Derniers Jours, a été conduite par sa vocation vers les sites de quelques-unes des plus épouvantables atrocités qui se soient déroulées dans l'histoire récente du Vieux Monde. Comme elle est de l'école de ceux qui estiment qu'il serait sacrilège d'intervenir, elle a probablement vu mourir plus de gens que n'importe quel autre individu au monde. Elle donne les derniers sacrements aux défunts et ne demande qu'une dent en paiement. Ses robes noires sont presque entièrement dissimulées sous d'innombrables chapelets de dents humaines ; surtout dans l'Empire, son apparition suscite une terreur absolue. Tous ceux qui ont tenté de s'attaquer à elle ont connu une fin atroce et, en général, les gens qui l'aperçoivent se contentent de s'enfuir.

Léopold Hanslich

Léopold, un ancien chasseur de vampires, est prêtre dans la Garde noire. Il est célèbre pour avoir vaincu Gustavus von Carstein et toute son armée de morts-vivants et pour être parvenu à s'échapper de Sylvanie pour continuer le combat.

Selon la rumeur, les von Carstein auraient mis sa tête à prix pour une somme énorme. Si certains chasseurs de primes ont des scrupules moraux à l'idée de recevoir de l'argent de la main des morts-vivants, la grande majorité d'entre eux sont bien trop pleutres pour oser entrer en Sylvanie, même pour y toucher une récompense.

Otto Schilker

Otto est le grand prêtre de l'Ordre du Suaire à Schramleben, au Stirland. Il a convaincu la population de la ville que les défunts risquent de se relever sous forme de morts-vivants s'ils ne sont pas enterrés avec un karl sur chaque œil et un sur le cœur. Il vit plus confortablement que cela n'est généralement d'usage dans son ordre.

3.5.2 Âmes Vénérées et Saints

Æthelbert le Vigilant

Source(s) : v2HBMorr, v2TTT

Les saints de Morr sont typiquement ceux dont l'opposition face aux Nécromanciens et aux Vampires est légendaire. Æthelbert (ou Aethelbert) le Vigilant est un des plus connus dans l'Empire.

En 1232 C.I., le jeune Æthelbert a fait se rebeller les paysans de Waldenhof et des campagnes environnantes contre la famille déshéritée Sylvanienne des Von Teufelheims. Fatigués des déprédations de cette famille et du règne du culte de Khaine, les paysans ont assailli le château familial et ont massacré la famille entière excepté un individu.

Pendant l'été de 1276 C.I., le vieux mais encore vigoureux Æthelbert a mené le chapitre local des Chevaliers du Corbeau contre le culte encore actif de Khaine en Sylvanie. Attaquant de nuit, Æthelbert et ses hommes ont rencontré la Grande Prêtresse Klara von Teufelheim et ses fanatiques sanguinaires dans leur tanière.

Æthelbert la combattit, mais la force étonnante de von Teufelheim prit le vieil homme par surprise. Fatalement blessé pendant le combat, au bord de la mort, Æthelbert a recueilli ses forces restantes et s'est précipité sur la Grande Prêtresse. Il a transpercé le sombre cœur de von Teufelheim avec sa divine épée et a mit fin à son règne de la terreur. Æthelbert a également péri dans le combat et fut ramené à son château voisin, dans l'honneur et la gloire.

Gretchen la Chagrine

Il n'y eut que deux survivants à une attaque de peaux-vertes sur un village aujourd'hui oublié quelque part en Averland. Gretchen, qui était l'une des deux, savait quel était son devoir, et plutôt que de s'enfuir, elle pressa l'autre survivant de l'aider à enterrer les morts et à leur rendre les derniers hommages. Pendant trois semaines, tous deux travaillèrent sans relâche pour ensevelir les cadavres, mais ils n'avaient aucune nourriture puisque les ignobles orques avaient pris ce qu'ils voulaient et brûlé le reste. Pour lui donner des forces, Gretchen découpa des morceaux de sa propre chair et les donna à manger à son compagnon. À la fin, quand le dernier cadavre fut enseveli, elle donna le reste de son corps à son compagnon afin que le monde sache ce qu'était vraiment le chagrin.

Frère Châle

L'homme dont on se rappelle sous le nom de frère Châle était un simple initié qui servait dans les jardins de Morr à Nuln il y a quelque trois cents ans de cela. Il connut une existence plutôt anodine et aurait sans doute sombré dans l'oubli sans son extraordinaire talent de sculpteur de pierres tombales. De morceaux de marbre ordinaires, il parvenait à tirer les formes les plus fascinantes. Dans ses jeunes années, il passa le plus clair de son temps à sculpter des corbeaux plus vrais que nature dans des morceaux d'obsidienne. Quand il en avait fini, il les plaçait sur les pierres tombales de ses hôtes les plus méritants, et il ne fallut pas longtemps pour que les jardins fussent remplis de ces œuvres d'une beauté exquise.

L'âge venant, il parla de moins en moins, et dès que de nouveaux hôtes arrivaient dans les cryptes pour y être préparés, il passait des heures assis sur

un tabouret à regarder ses confrères travailler. Au coucher du soleil, il se retirait dans son atelier où résonnaient les bruits de ses outils jusqu'à l'aube. Quand les prêtres se réveillaient, ils découvraient une sculpture du défunt d'une précision telle qu'elle semblait le représenter trait pour trait au moment de son trépas. Il s'agissait là d'un talent troublant, mais qu'on croyait aussi issu de l'inspiration divine, et les moriens permirent donc au frère Châle de poursuivre son œuvre. Bientôt, un bon nombre de ces pièces macabres avaient rejoint les corbeaux noirs.

La vie du frère Châle prit fin de façon abrupte et surprenante quand il sculpta une jeune femme qu'on avait repêchée dans le fleuve. Nul ne sait à quoi devait ressembler la sculpture, car quand les prêtres s'en vinrent pour examiner cette dernière œuvre, ils trouvèrent la statue en morceaux et frère Châle étendu à terre, la tête fracassée par l'un de ses corbeaux chéris. Les adeptes sortirent de l'atelier en débattant des implications de ce meurtre, quand l'un d'eux tourna les yeux vers les jardins. Là, tous les corbeaux d'obsidienne prirent vie et s'envolèrent en croassant un nom, le répétant sans arrêt. Ce nom était celui de Rudolf, un des prêtres. Il s'avéra que Rudolf s'aventurait dans les rues à la nuit tombée pour assassiner des jeunes femmes du quartier des miséreux. Devant cette preuve irréfutable, Rudolf avoua son crime, affirmant que frère Châle avait gravé son nom sur la tête de la statue afin que tous le voient.

Après ce miracle, frère Châle fut élevé au rang d'Âme Vénérée, et une petite icône à son effigie se dresse au centre des jardins. Chaque mois, une nuée de corbeaux se pose sur sa tête et ses bras, croassant d'une voix stridente le nom de Rudolf pour que nul n'oublie l'acte abominable perpétré dans ce lieu sacré. Les habitants du Vieux Monde qui enterrent dans les jardins de Morr un être bien-aimé qui a été assassiné s'arrêtent parfois devant l'icône de frère Châle pour le prier de révéler l'identité du meurtrier. La plupart du temps, la statue ne donne aucun indice, mais à peu près une fois toutes les décennies, un corbeau apparaît et murmure le nom une seule fois avant de tomber sur le sol pavé et de se fracasser en mille morceaux d'obsidienne.

Idée d'aventure : la tête disparue

Alors que les personnages joueurs se trouvent à Nuln, une rumeur se répand en ville selon laquelle les moriens ont promis une forte récompense à qui pourrait retrouver la tête d'une de leurs statues. Bientôt, une immense file se presse aux portes des jardins de Morr, car tous les habitants ont quelque chose qu'ils pensent être (ou essayent de faire passer pour) la fameuse tête. Les paysans impatients viennent porteurs de blocs de bois, de calebasses, de têtes d'animaux en pierre, de bornes, de côtes de bœuf, de crânes de pierre, de têtes de pierre, de mains de pierre et de tout ce qu'ils ont pu trouver. Naturellement, les prêtres finissent par être extrêmement courroucés et par tous les renvoyer chez eux.

Quelques jours plus tard, le quartier Kaufman sombre dans la terreur : un dément se met à commettre une série de meurtres. Les cadavres commencent à s'entasser et la milice n'a pas la moindre idée de ce qui se passe. Quelques fous furieux affirment que les responsables sont en réalité les skavens, à la grande hilarité des habitants, tandis que d'autres suggèrent qu'il s'agirait là de l'œuvre d'un nécromancien, voire même des Puissances de la Destruction.

En réalité, le meurtrier n'est autre qu'un habitant de Nuln psychopathe qui a été renvoyé de son poste de contremaître dans les forges situées en travers du fleuve. Né dans la ville et dévot de Morr, il connaissait bien les pouvoirs qu'on prêtait à la tête de la statue. Il voulait se venger de tous ceux qu'il jugeait responsables de la perte de son emploi, et parmi lesquels on compte les boutiquiers, les anciennes compagnes, les vieux amis et les membres de sa famille, mais il craignait d'agir tant que la statue serait intacte. Aussi, il se glissa dans les jardins, brisa la tête et la dissimula dans le Dédale. Depuis les premiers meurtres, il a pris goût au sang et n'a pas la moindre intention de s'arrêter.

3.5.3 Déchus et hors-culte

Antiochus Bland

Source(s) : v2NDM

Dans sa vie mortelle, Antiochus était un prêtre de Morr très zélé qui, à force de manœuvres politiques, parvint à accéder au poste de père supérieur du temple d'Altdorf. Il utilisa sa position pour entamer une campagne très populaire d'éradication de morts-vivants de la cité ; à en croire les rumeurs, Altdorf abriterait une communauté de vampires, petite mais prospère, peut-être parce que les habitants y sont suffisamment nombreux et entassés les uns sur les autres pour que les vampires puissent se dissimuler sans difficultés. Bland utilisa donc ces rumeurs pour pousser le peuple à la frénésie religieuse mais la situation trouva un étrange dénouement lorsque Bland fut lui-même transformé par une vampiressa lahmiane, ce qui eut pour effet immédiat de désamorcer sa croisade contre les immortels avant même qu'elle ait véritablement commencé.

Bland est toujours père supérieur du temple, mais il contrôle le monastère morien par l'intermédiaire du père Knock, son pantin, qui assume l'essentiel des corvées nécessaires à la bonne marche du temple. Bland reste cloîtré, bien protégé dans une cellule du temple, d'où il communique avec son valet par le guichet de la porte qui permet également à celui-ci de lui faire passer les animaux dont il se nourrit. Knock continue à servir Bland par conviction que seul Morr a le droit de frapper l'un de ses propres prêtres ; c'est la raison pour laquelle il se refuse à tuer le père supérieur mort-vivant. Jusqu'à présent, il a réussi à conserver le secret mais il craint, si la rumeur se répand dans le reste de la confrérie, que la communauté tout entière ne vole en éclats sous l'influence des violents affrontements internes qui en découleraient.

Qu'en est-il de Bland ? Il est consumé par le dégoût de lui-même ; il passe ses nuits à laver et à bénir son corps impur et il s'est infligé de nombreuses brûlures à l'aide de symboles sacrés avant qu'on ne les lui retire. Le père Knock fait le nécessaire pour lui procurer des animaux afin qu'il se nourrisse (bien que Bland n'accepte de boire que lorsque le besoin devient tel qu'il l'emporte sur sa haine de lui-même). Knock observe Bland à travers un petit

judas, en prenant des notes pour la rédaction du traité qu'il veut consacrer aux morts-vivants afin d'expliquer le peu de danger réel que ceux-ci présentent pour les vivants. Knock est convaincu que la crainte de la plupart des gens à l'égard des vampires est largement injustifiée ; il pense que le culte a déjà dépensé suffisamment de temps et d'argent à courir après des légendes très exagérées et qu'il devrait plutôt se concentrer sur son véritable rôle, qui est d'assister les endeuillés et d'ensevelir les défunts.

Eduard le désolé

Source(s) : v4CIMorr

Cet adepte de Morr était au service d'un prêtre morrien fort apprécié dans un village de l'Ostermark. Il faisait tout son possible pour aider son mentor âgé et affaibli. Lorsque ce dernier tomba gravement malade, Eduard paniqua à l'idée de le voir disparaître. Il ne se sentait pas capable d'affronter cette solitude, ce chagrin, et les charges qui en découleraient. Il pria Morr, des nuits durant, afin de demander la guérison du vieux Moritz. Des rêves parvinrent au jeune adepte. Ces songes portaient sur la mort et sa place dans l'ordre attendu des choses. Mais Eduard refusa d'y voir un tel message, préférant prodiguer mille soins à son supérieur.

Le prêtre Moritz finit par succomber à sa maladie. Eduard, dépassé, cacha ce décès à la communauté et affirma que le vieil homme avait quitté la ville en compagnie d'une prêtresse de Shallya itinérante. Resté avec la dépouille d'un ami regretté, Eduard pria nuit après nuit pour le repos de son âme. Perdant tout contact avec la réalité, il embauma maladroitement le corps pour limiter les odeurs et finit par entamer des discussions de plus en plus longues et passionnées avec son voisin de chambre inerte.

Lors d'une nuit de Geheimnisnacht, une conversation de ce type devint si réelle pour Eduard qu'il sortit avec le corps de Moritz et réveilla plusieurs villageois pour leur faire part de sa joie. Il fut pendu dès le lendemain matin.

Varde Balt, l'enragée

Source(s) : v4CIMorr

Templière de Morr exemplaire durant des années, au service de la Garde Noire, Varde Balt participa à la défense d'un vaste Jardin de Morr attaqué par une troupe de morts-vivants lors de la nuit des Sorcières. Accompagnée de deux autres gardes qui périrent, elle se battit vaillamment et parvint à sauver les prêtres et la dignité des tombes, mais y perdit un bras. Dès lors, elle ne sut vivre qu'une existence emplie de rage et de haine. Elle quitta la Garde Noire pour rejoindre l'ordre des Chevaliers du Corbeau, afin de traquer les non-morts sans relâche.

Malheureusement, le fait de rejoindre ces frères d'armes ne suffit pas longtemps à étancher sa soif de destruction, et elle entreprit un jour de partir seule. Toujours servante de Morr mais en dehors de tout ordre reconnu, elle parcourut l'Empire de long en large pour y traquer le mal. Son jugement se fit de plus en plus implacable, mais sa santé mentale défaillait, et de nombreux témoins de ses actes s'accordèrent pour y voir une justice plus qu'expéditive. Chaque village abritait-il vraiment un voire plusieurs nécromants ?

Valde finit par attirer l'attention des Répurgateurs, qui profitèrent d'un des excès de la chevalière solitaire pour tenter de la capturer. Elle ne chercha pas à fuir, mais les accusa de travailler pour les comtes vampires et chargea. Les trois vétérans qui avaient osé la traquer furent mis à mal mais parvinrent à la tuer, mettant un terme à sa terrible croisade.

Vicomte Gerhard Grossekirche von Katzeweg

Source(s) : v2SH

Deuxième fils d'un obscur noble du Stirland, le vicomte Gerhard était destiné à une carrière dans l'Église ou à l'université, ce qui dans les deux cas ne correspondait pas à l'image qu'il avait de lui en tant qu'homme d'action et guerrier. Réclamant sa part d'héritage en monnaie sonnante et trébuchante (et prenant au passage une partie de celle de son frère : « Je suis sûr qu'il serait ravi de me l'offrir, s'il savait... »), Gerhard s'éclipssa pour partir à l'aventure dans l'est. Errant d'un endroit à l'autre (d'un endroit prestigieux à l'autre s'entend...), il

se laissa aller à divers plaisirs en se cherchant une place dans la vie. Une nuit, en passant devant le cimetière d'un petit village, deux zombies l'attaquèrent. Sans réfléchir, il tira les deux pistolets que son frère lui avait « donnés » et les abattit chacun d'une seule balle.

Cette expérience changea Gerhard car il n'avait encore jamais rencontré de créatures aussi blasphématoires. Il prit conscience que sa vocation était de combattre les morts-vivants et entreprit de rendre visite aux adeptes de Morr. Ainsi, il pourrait apporter gloire et fierté à ce dieu.

Mais les prêtres le rejetèrent sans appel. « Morr n'est pas fier, lui dirent-ils, car il est la fin des guerres et non leur commencement. »

Abattu, Gerhard se jura de leur montrer leur erreur. Il entreprit la profession de pistoler et devint un chasseur de morts-vivants, partant en Sylvania pour de folles et fréquentes missions en solo. À de nombreuses reprises, tandis que ceux qui le connaissaient supposaient qu'il était perdu, il réapparaissait avec de sinistres trophées. Mais le Culte de Morr n'a jamais voulu de lui. Aussi, il demeure dans la région d'Essen, cherchant des partenaires pour une mission des plus impressionnantes qui décollera ces pantins des bancs de leur église et qui le fera remarquer.

3.5.4 Citations moriennes

« Tu dis que Morr en personne t'est apparu en songe et qu'il t'a ordonné de devenir prêtre ? Oh ! Oui, je suis sûr que tu es l'élu, c'est indiscutable. Maintenant, va t'asseoir avec tous les autres. Morr a été très occupé ces dernières nuits. »

— Werner, prêtre de Morr

« Le culte de Morr console les endeuillés, un devoir plus essentiel que jamais dans les temps difficiles où nous vivons, et il procure à tous des services funéraires de qualité. Baguenauder à la chasse aux monstres dans la campagne me paraît vraiment être une fameuse perte de temps pour des âmes pieuses. »

— Père knock, prêtre de Morr

« Ne les imaginez pas comme des défunts et pas non plus comme des vivants. Il s'agit là d'états naturels et le vampire n'a rien de naturel. Face à

lui, ce genre de distinction perd toute signification car son existence même est un outrage aux sombres portes que Morr a édifiées entre les deux royaumes.

»

— Mikaelus Ürlen, agent de la Confrérie du Linceul

« Écoutez, il n'y a rien à craindre. La Hexensnacht a lieu tous les ans. Il suffit d'appeler le Seigneur de la mort pour qu'il veille sur nous. Alors, quand vient minuit, nous crions MORR ! MORR ! MORR ! »

— Père Wilhelm Abgott, prêtre de Morr.

Chapitre 4

Ordres et confréries

Au sein de certaines sections consacrées à des ordres, vous trouverez des sous-sections détaillant des carrières potentielles au sein de ces ordres. Ces descriptifs peuvent servir à colorer une carrière déjà proposée dans le livre de base (quelle que soit la version du jeu utilisée), ou aller jusqu'à justifier une carrière spécifique et personnalisée, adaptée au crédo décrit.

4.1 Ordres de prêtres

Ces ordres peuvent accueillir plusieurs types de métiers et de vocations, mais sont essentiellement tournés vers la prêtrise et les tâches qui y sont associées. Il peut s'agir d'ordres sédentaires ou d'ordres nomades. La diversité des sources génère quelques redites ou même des différences qui peuvent ressembler à des incohérences. Libre à vous de ne garder qu'une partie de ces propositions, ou de considérer qu'elles expriment la diversité du Culte à travers le Vieux Monde et les époques.

4.1.1 L'Ordre du Linceul

Source(s) : v2ToS, v4Core

Cet Ordre abrite l'essentiel du clergé de Morr. Ses prêtres y vénèrent Morr sous son aspect de dieu des morts. C'est lui qui dirige le culte dans son ensemble, même si son influence n'est pas absolue et que de nombreux régionalismes existent. Il s'agit d'un ordre essentiellement sédentaire. Ses membres sont rattachés à des temples et ont tendance à y rester, ne s'en écartent que pour accomplir des rites funéraires dans les quartiers ou villages voisins (ou pour participer au concile décennal). Il n'y a pas grand chose à ajouter au sujet de cet ordre en ce qui concerne ses formes les plus communes. Puisqu'il

s'agit de la version la plus courante et standardisée du culte, tout ce qu'on peut lire dans le chapitre 1 de ce document s'y réfère directement.

Notons tout de même que quelques prêtres de cet ordre officient de manière itinérante. S'ils parcourent le monde, c'est pour pouvoir administrer les derniers sacrements à ceux qui, sans eux, ne pourraient avoir accès aux services d'un prêtre. Cela les oblige généralement à se rendre dans des endroits dangereux, à la recherche des défunts oubliés. Une fois qu'ils les ont retrouvés, ils accomplissent les rites funéraires, quelle que soit l'ancienneté des dépouilles.

Ces prêtres sont des personnages remarquables car ce sont les seuls adeptes de Morr désireux de pénétrer dans d'anciens tombeaux réputés receler de grands trésors ; ils ne le font que pour offrir les derniers sacrements aux chasseurs de trésors tués par les pièges et ne touchent jamais aux trésors de ces sépultures. Ils se rendent également sur les champs de bataille, dans les villages détruits par les hommes-bêtes et toutes sortes d'autres endroits tout aussi dangereux. Comme ils n'ont généralement pas les moyens de s'assurer les services de la Garde noire, ils voyagent souvent en compagnie d'aventuriers. Wilhelm le Leste est le plus célèbre de ces prêtres. S'il faut en croire sa réputation, il aurait réussi à mener un service funéraire complet en moins d'une minute, tout en s'enfuyant devant une bande d'orques. Évidemment, comme l'un des compagnons de Wilhelm est un ménestrel, ses prouesses sont peut-être un peu exagérées.

Tout en restant à l'écoute de leurs rêves, comme tous les prêtres de Morr, les prêtres itinérants prêtent également l'oreille aux rumeurs et gardent l'œil ouvert afin de débusquer les défunts dont personne ne veut. D'une manière générale, ils finissent

par se trouver beaucoup plus impliqués dans les affaires des vivants qu'il n'est de coutume pour des membres de leur culte, mais leur dieu semble les approuver entièrement car ils n'éprouvent pas de difficulté à lancer leurs sorts.

Les Compagnons du Silence

Source(s) : v2Lutain

On ne dévoue pas sa vie aux morts par hasard. Lorsqu'un enfant qui survit à ses parents n'est découvert qu'au moment où les prêtres de Morr viennent retirer les corps, on dit qu'il a été désigné par le dieu des morts pour le servir. La tradition veut alors que l'orphelin soit confié au Culte. Dans le profond silence nécessaire au respect du repos des défunts, commence alors le long apprentissage du contact des morts et des rituels de repos de l'âme.

Les Compagnons du Silence représentent la majorité du Culte de Morr. L'essentiel de leur activité consiste à collecter et transporter les corps des défunts jusqu'aux Jardins de Morr, puis à les préparer et à leur ériger une sépulture. Les Compagnons assistent également les Gardiens des Linceuls lors des rituels de repos éternel, et les aident à tenir à jour les différents registres du Livre des Portes où sont consignés le parcours des âmes confiées à Morr. L'activité morbide autant que le lourd silence qui entoure chacune des apparitions d'un Compagnon du Silence leur confère une sinistre réputation que bien peu de gens oseraient braver.

Les Gardien des Linceuls

Source(s) : v2Lutain

Membre de l'Ordre du Linceul, le Gardien des Linceuls, ou nécrophore, est l'intercesseur entre le monde des morts et celui des vivants. Il consigne soigneusement dans les registres du Livre des Portes le parcours des défunts, afin que Morr puisse savoir qui il accueille en son Royaume. Assisté par les Compagnons du Silence, le Gardien des Linceuls assure les rituels de repos permettant à l'âme du défunt de gagner le Royaume de Morr.

Mais ces gardiens ne s'occupent pas que des morts. Ils ont également pour charge d'apporter soutien et assistance aux proches du défunt. A la

fois psychologique et morale, cette aide consiste également souvent à renseigner les charges administratives imposées par les lois impériales. Il est d'ailleurs commun que la bonne exécution des dispositions testamentaires et des droits de succession soient supervisés par les Gardiens des Linceuls, dont l'autorité en la matière est autant reconnue que crainte.

Leurs compétences administratives et sociales permettent à nombre de Nécrophores d'entrer au service d'un seigneur où ils deviennent des intendants aussi efficaces que respectés. Les Visions de Morr finissent cependant toujours par se révéler aux plus assidus d'entre eux, qui rejoignent alors les rangs prestigieux de la Garde Noire ou s'élèvent à la fonction de Nécrophore itinérant.

Les Nécrophores itinérants

Source(s) : v2Lutain

Les Nécrophores itinérants sont les membres les plus respectés de l'Ordre du Linceul. Ils parcourent sans relâche les routes de l'Empire afin d'assurer qu'en tout lieu la protection de Morr soit assurée. Guidés par des rêves prémonitoires ou par de simples bribes de conversations au sujet d'un voyageur imprudent, ils parcourent forêts et montagnes, à la recherche des restes d'un voyageur imprudent à qui offrir une sépulture décente. De villages en cités, de tavernes en bibliothèques, ou de conversations d'ivrognes à négociations avec les bourgmestres, le Nécrophore se lance dans une véritable investigation afin d'identifier le défunt et d'en retracer le parcours pour pouvoir en porter trace dans le Livre des Portes.

Parfois, le chemin d'un Nécrophore le porte à la rencontre d'une âme en peine incapable de gagner le Royaume de Morr. Le Nécrophore itinérant cherche alors à entrer en contact avec l'esprit mort-vivant, pour comprendre les raisons de son tourment et pouvoir ainsi le soulager. Cela débouche souvent sur un voyage à l'autre bout de l'Empire afin d'apporter un objet ou de dernières paroles à un proche ou un descendant. Parfois, seule une vaste enquête visant à identifier un assassin et à le traduire en justice permettra à l'âme en peine de trouver le repos et de cesser de hanter les vivants. Ces investigations amènent généralement les Nécrophores à effectuer au moins un voyage au Grand

Temple de Morr à Luccini, en Tilée, où les archives du Livre des Portes contiennent bien souvent de précieuses informations.

La curiosité funèbre des Nécrophores itinérants leur attire généralement la méfiance voir l'imité des habitants de l'Empire. Pourtant, nombres d'Impériaux gardent l'émouvant souvenir de la visite inattendue d'un Nécrophore venu apporter, parfois plusieurs dizaines d'années après les faits, les dernières paroles d'un proche ou les dessous des circonstances d'un drame.

4.1.2 L'Ordre des Augures

Source(s) : v2ToS, v4Core

Là encore, il s'agit d'une lignée connue et importante du culte de Morr. C'est dans cet ordre qu'officent les prêtres qui voient avant tout en Morr le maître des Songes et des Prophéties. On fait particulièrement appel à eux pour ce qui est de prophétiser le Destin des enfants atteignant leur dixième. Tout comme les prêtre de l'Ordre du Linceul, les Augures sont principalement rattachés à une zone restreinte. Les Augures itinérants font souvent partie des Prophètes des Derniers Jours, un ordre mineur officiel du culte.

Les Prophètes du Destin

Source(s) : v2ToS, v4Core

Appelés aussi parfois Prophètes des Derniers Jours, ils constituent un sous-ordre des Augures. Ils sont chargés de parcourir les régions reculées du monde, pour y prononcer leurs oracles funèbres et célébrer les rites funéraires lorsqu'il n'existe aucun temple de Morr accessible. Certains sont liés à un temple particulier, qui peut aussi bien appartenir à l'Ordre du Suaire qu'à celui des Augures, et se déplacent suivant un circuit déterminé. D'autres errent apparemment au hasard, visitant les temples qu'ils rencontrent en chemin. Ces Prophètes prétendent toujours qu'ils voyagent au gré des visions reçues dans leurs rêves.

Il existe deux catégories de Prophètes des Derniers Jours qui semblent guidés par Morr. Les premiers arrivent dans une communauté la veille du dixième anniversaire d'un enfant ou au lendemain

d'un décès, précisément au bon moment pour accomplir les rites nécessaires. Dans certains cas, il paraît évident que la chose est simplement due à un excellent réseau d'informateurs et à un cheval rapide. Cependant, dans d'autres circonstances, il ne semble pas y avoir de cause naturelle à leur apparition opportune.

Les prêtres du second groupe paraissent attirés vers les endroits où de nombreuses personnes sont sur le point de mourir, que cela soit à cause d'une bataille, d'une épidémie ou d'une catastrophe naturelle. Ces prêtres disent recevoir des rêves qu'ils ne peuvent ignorer et dont ils doivent comprendre la signification. La plupart sont convaincus qu'il serait impie d'essayer d'empêcher ces morts, puisque Morr a décrété qu'il était temps pour ces gens de rejoindre son royaume. Ils pensent avoir la mission de procéder aux rites funéraires. Certains d'entre eux pensent au contraire que Morr les envoie vers des endroits où un grand nombre de gens courent le danger d'être précipités vers son royaume avant que leur heure ne soit venue et qu'il est donc de leur devoir d'empêcher ces décès ou au moins de limiter le désastre. Une poignée d'entre eux va jusqu'à laisser entendre que Morr fait les deux à la fois, en choisissant ses envoyés en fonction de chaque situation.

4.1.3 La Guilde des Pleureuses

Source(s) : v1SoB, v4Core

Originaire de Bögenhafen et principalement active dans cette région, l'influence de cette guilde se fait néanmoins ressentir dans des zones plus éloignées. Elle prend en charge l'organisation des enterrements et l'entretien des cimetières. Elle supervise aussi la construction des tombeaux et d'autres monuments funéraires (partageant ces revenus avec la Guilde des Bâisseurs).

Dans les régions sous influence de cette guilde, le fait de procéder à un enterrement sans son autorisation peut se voir accuser de vol de cadavre, voire de nécromancie. La Guilde paie de petites primes aux personnes dénonçant de tels actes.

La Guilde des Pleureuses dispose d'un siège au sein du conseil administratif de Bögenhafen. Elle est parfois désignée sous le nom de Guilde des Pleureurs.

4.1.4 La Confrérie du Linceul

Source(s) : v2SH, v2NDM

Les prêtres de Morr savent bien qu'un jour ou l'autre, tout le monde viendra à eux et à leur dieu, alors pourquoi accélérer les choses ? Morr, comme ses prêtres, est extrêmement patient.

Toutefois, il existe des gens qui ne veulent pas attendre et qui pensent que les morts-vivants représentent un tel danger que l'action violente s'impose immédiatement, que la défense du monde doit passer par une grande croisade contre les nécromanciens et leurs répugnantes créatures. Il s'agit souvent de personnes, humains, elfes, nains et même halflings, ayant miraculeusement survécu à ce qui aurait dû être un trépas certain aux mains des morts-vivants ou ayant subi une terrible perte du fait de ces abominations. Quoi qu'il en soit, la seule chose qui donne à présent une signification à leur existence est de pouvoir mener une lutte perpétuelle contre ce fléau. Pour ces âmes torturées, il existe une organisation capable de comprendre leur misère : la Confrérie du Suaire.

Les hommes et les femmes de la Confrérie, qui s'appellent mutuellement « compagnons », vivent ensemble une existence proche de la vie monastique, humains et non-humains confondus, et se soumettent à une discipline ascétique lorsqu'ils ne sont pas en croisade contre ceux qu'ils appellent « les ennemis de la Vie. » En dehors des temps de prière, ils passent leurs journées à étudier les coutumes de leurs adversaires pour pouvoir mieux les combattre. En plus de leurs armures et de leurs armes, ils transportent toujours des pieux de bois d'aubépine et des maillets pour mettre fin à l'existence des vampires, et des cierges et du sel pour accomplir les rituels destinés à bannir les esprits tourmentés. Lorsque les nécromanciens redressent leurs têtes maléfiques pour se lancer dans leurs oeuvres impies, les compagnons sont souvent là pour les traduire en justice, y compris lorsque les autorités officielles ne montrent pas le bout de leur nez.

Le quartier général de la Confrérie se trouve en Tillée, où le culte de Morr est fermement établi. Sur une montagne solitaire, près de Rémas, on aperçoit la silhouette trapue de l'ancien château de Monte Negro. Par peur et par superstition, les gens du pays l'évitent autant qu'ils le peuvent car des

légendes locales prétendent que quiconque passe ses portes risque de rester pris au piège dans le royaume de Morr avant que son temps ne soit venu. C'est le très vieux mais encore puissant grand commandeur de la Confrérie du Suaire, Bassiano Dutra, qui dirige l'ordre. Autrefois prêtre de Morr, il faillit être tué par un vampire dans un manoir abandonné. Par miracle, il eut la vie sauve et depuis, il est convaincu qu'il s'agissait là d'un signe de Morr par lequel celui-ci lui assignait la mission de combattre les morts-vivants.

Mais ses supérieurs refusèrent de l'écouter et Dutra décida de quitter la prêtrise pour consacrer sa fortune familiale à combattre l'ennemi par lui-même. Depuis lors, il a rassemblé des partisans en accord avec ses idées et établi des chapitres dans tous les pays du Vieux Monde. Deux des plus importantes de ces compagnies se trouvent à Essen, en Ostermark et à Siegfriedhof, au Stirland.

Le culte de Morr n'est guère satisfait de tout cela, car la Confrérie déclare qu'elle agit au nom de Morr alors qu'elle n'a jamais reçu l'approbation ou le soutien de la hiérarchie de l'Église. À plusieurs reprises, le culte a déjà sollicité de l'Empereur l'interdiction de cet ordre mais les succès de la Confrérie lui ont acquis quelques alliés puissants et, jusqu'à présent, ceux-ci ont fait obstacle à toutes les tentatives visant à la faire disparaître.

C'est d'autant plus vrai que la Confrérie a acquis assez d'influence pour développer son propre ordre de Templiers, celui des Chevaliers du Corbeau.

Chasse aux Vampires

Source(s) : v2NDM

Les membres de la Confrérie possèdent un avantage certain sur les chasseurs de vampires indépendants car ils disposent d'informations exactes sur la nature de leurs ennemis et de leurs points faibles. La Confrérie compte de nombreux érudits qui ne combattent pas mais consacrent leur existence à la collecte de toutes sortes de renseignements relatifs aux morts vivants, tels que les endroits où l'on peut les trouver ou la meilleure manière de les vaincre. Ses rangs regroupent également des alchimistes, des herboristes et des ingénieurs qui s'emploient à trouver de nouveaux moyens de combattre ces créatures. Malheureusement, leurs ef-

forts sont parfois entravés par les méandres de la politique interne du culte officiel. En effet, certains adeptes de l'Ordre du Suaire considèrent les activités de la Confrérie comme une perte de temps, au mieux, ou une hérésie, au pire (quelques-uns de ses membres ont par exemple osé suggérer qu'il serait bon d'adopter la pratique païenne de la crémation pour empêcher les cadavres de se relever). Cette proposition a soulevé un certain nombre de manœuvres politiques au sein du culte visant à livrer ceux qui en étaient les auteurs à l'examen des répurateurs ; dans la hiérarchie des cultes de Morr, certains commencent déjà à prétendre que la Confrérie n'existe pas.

Un compagnon : Léo Scwenkfeld

Source(s) : v2NDM

Léo a servi comme soldat dans l'armée impériale jusqu'au jour où il s'est trouvé pris dans l'explosion d'un canon qui avait fait long feu. Cela a été pour lui une expérience mystique, une révélation qui lui a fait comprendre qu'il avait été épargné pour une bonne raison : il devait se consacrer au service de Morr. Léo n'a jamais été un érudit, alors il sert Morr du mieux qu'il le peut, en soldat. Au début, il n'a pas compris pourquoi les Chevaliers du Corbeau voulaient l'obliger à apprendre à lire et écrire. Il en savait déjà bien assez pour manier une hallebarde, que lui fallait-il de plus ? Mais, à présent qu'il va bientôt partir en mission sur la piste d'un vampire, il est bien heureux d'avoir toutes les informations qu'il peut se procurer même si la lecture de tous ces livres qui racontent leur histoire lui donne une migraine qui le fait souffrir juste à l'endroit où il a sa plaque de métal.

4.1.5 Les Serviteurs du Suaire de Vertu

Source(s) : v4CIMorr

Pour les Serviteurs du Suaire de Vertu, secte plus récente (mais qui a tout de même quelques générations d'adeptes derrière elle), une telle interprétation du nom de la lignée principale est une dégénérescence, un affaiblissement de la mission originelle de l'Ordre du Linceul. En effet, pour ces religieux, ce terme fait référence à un voile sacré très précis qui a enveloppé la dépouille d'un des fondateurs du culte de Morr. Voile dont on a perdu la trace.

Il s'agirait d'un tissu ayant surtout été en contact avec le visage du prêtre martyr, et qui en aurait absorbé et fixé les contours.

Même si ces prêtres estiment avoir percé une Vérité plus élevée que leurs confrères d'autres ordres ignorent encore, ils ne méprisent pas ces derniers pour autant. Ils se contentent d'accorder leur compassion à tout prêtre dans l'erreur, en laissant à Morr le soin de guider peu à peu les égarés au travers de rêves initiatiques. En attendant, eux, éclairés, cherchent le Suaire de Vertu, persuadés qu'il est la clé permettant d'éradiquer une bonne fois pour toute la menace nécromantique.

De par la nature de leur mission, les Serviteurs du Suaire rechignent à la sédentarité et consacrent peu de temps aux tâches les plus rémunératrices. Il s'agit plutôt d'un ordre mendiant et itinérant.

Les prêtres Serviteurs du Suaire de Vertu ne portent pas les robes noires traditionnellement utilisées au sein du culte de Morr. Ils portent à la place des robes claires (variant du blanc au beige) cousues à partir de véritables linceuls en toile de lin (n'ayant pas servi à inhumer des morts). Tout comme les robes noires, ces tenues-ci sont toutes identiques, ne permettant pas d'identifier le rang de son porteur.

Cette différence a pour conséquence de rendre leur identification, en tant que prêtres de Morr, plus délicate par les populations. Cela ne les gêne néanmoins pas énormément, étant donné qu'ils préfèrent consacrer leur temps et le fruit de leur mendicité à la recherche du Suaire de Vertu. Ils ne reculent toutefois pas devant leurs obligations et participent lorsque c'est nécessaire aux rites funéraires et à la lutte contre les non-morts.

4.1.6 Ordre de la Couvée des Corbeaux

Source(s) : v2HBMorr, v4CIMorr

L'Ordre de la Couvée des Corbeaux est composé d'agents clandestins du culte destinés à la traque des nécromants et des repaires de vampires dans tout le Vieux Monde. Il s'agit d'un groupe de petite envergure, dont les objectifs sont partagés par d'autres groupes plus importants au sein de la religion morienne. La spécificité de la Couvée réside dans le fait qu'elle comprend un noyau dur de vé-

térans aguerris qui prennent le temps de former des groupes de chasseurs inexpérimentés. Une fois que ces derniers sont jugés aptes à agir, ils sont envoyés vers des organisations opérationnelles, comme celle des Marche-Rêves.

La Couvée des Corbeaux héberge des apprentis qui proviennent de sources diverses : initiés de Morr peu intéressés par les rituels du quotidien, personnes qui ont été confrontés à une menace nécromantique, orphelins récupérés par le culte de Morr, etc.

4.2 Ordres de templiers

Ces confréries regroupent des chevaliers ayant décidé de mettre leur force et leur courage au service de Morr. Globalement, les templiers de Morr ne sont pas très nombreux en comparaison avec ceux suivant par exemple Sigmar ou Ulric. Mais leur réputation n'est plus à faire, en particulier en ce qui concerne la lutte contre les morts-vivants.

4.2.1 L'Ordre de la Garde Noire

Source(s) : v2ToS

Grand maître : Lavarro San Andera

Les Gardes noirs sont les templiers de Morr. Leur premier devoir est de protéger les jardins de Morr et ses prêtres. D'habitude, ceux qui veulent y entrer se présentent à la suite d'un événement significatif dans leur existence, très souvent la mort d'un être cher enfin libéré de ses souffrances par le trépas. Cette expérience permet au futur garde de comprendre l'importance du rôle de Morr et lui montre le culte sous un jour plus sympathique.

D'autres membres de la Garde noire y entrent après avoir combattu des morts-vivants, mais cela ne concerne qu'une minorité. Ils sont souvent peu satisfaits de devoir se contenter de veiller sur des tombeaux. Comme certains prêtres partagent leurs sentiments, ceux-ci peuvent entrer dans la Garde noire afin de prendre la tête d'unités de templiers choisis parmi les plus militants pour les conduire au combat contre les morts sans repos et les nécromanciens. Lors de funérailles importantes, le défunt est souvent accompagné d'une garde d'honneur composée de Gardes noirs. Les templiers ne

font pas le moindre bruit durant la cérémonie et ils semblent même se déplacer en silence malgré leurs lourdes armures. L'importance d'un enterrement se détermine généralement à la somme dépensée pour la cérémonie, mais les Gardes noirs ont le droit de choisir les cérémonies auxquelles ils prennent part.

Les Gardes noirs de Morr inspirent un sentiment de peur, aussi bien chez leurs alliés que chez leurs ennemis. Leur vœu de silence et leurs armures de plaque d'un noir d'obsidienne en font des êtres très troublants, beaucoup allant jusqu'à prétendre qu'il s'agit d'esprits de morts-vivants liés au service de Morr par ses prêtres. Mais la vérité est bien moins inquiétante : la Garde noire est constituée de chevaliers qui se consacrent au dieu des Morts et dont le but est de protéger cimetières, mausolées et autres sites sacrés aux yeux de Morr. Dans certains cas, on fait appel à eux pour traquer morts-vivants et nécromanciens.

L'ordre

Source(s) : v2ToS

Les Gardes noirs partent rarement à la guerre dans le but de conquérir ou d'éliminer une menace, préférant de loin veiller sur les ennemis venus du royaume des morts. Bien évidemment, la plupart des forces armées luttant contre les comtes de Sylvanie comptent des membres de la Garde noire dans leurs rangs. Les Gardes noirs ont aussi participé aux croisades contre l'Arabie. Leur présence fut des plus précieuses lors du siège d'El-Haikk, leur silence et leur attitude exemplaire terrifiant nombre des défenseurs qui croyaient qu'il s'agissait des esprits courroucés de leurs ancêtres revenus pour les terrasser.

Les raisons qui se cachaient derrière leur implication dans cette croisade devinrent plus claires lorsque le sultan fut abattu et ses armées dispersées. Plutôt que de s'en retourner chez eux, les Gardes noirs poursuivirent en direction de la Terre des Morts, Khemri. Ils y affrontèrent les morts-vivants des Rois des Tombes et entamèrent une guerre de longue haleine, s'alliant avec les autochtones qui vivaient dans leur ombre glacée. Nombre des Gardes noirs périrent lors de la croisade de Khemri, rebaptisée la croisade noire en leur honneur, mais ceux qui en revinrent rapportèrent de fabuleux trésors et d'obscur ouvrages, aujourd'hui

enfermés dans les chambres fortes souterraines du temple de Morr de Luccini, d'où on ne les ressort qu'en cas d'extrême nécessité.

Les chevaliers

Source(s) : v2ToS

Les Gardes noirs sont très facilement reconnaissables car ils portent une armure lourde d'un noir obsidienne recouverte d'un corbeau ciselé et maitlassée, ce qui leur permet de se déplacer dans un silence surnaturel. L'armure dissimule totalement le chevalier qu'elle renferme ; elle joue donc un rôle théâtral, renforçant ainsi l'aura de terreur de l'intéressé, mais également pratique, car un simple contact permet à certaines créatures de la nuit d'absorber la force de leurs victimes. Enfin, quand ils combattent des adversaires revenus d'entre les morts ou qui usent de Magie noire pour frapper leurs proies de cauchemars et autres sorts corrompus, elle leur permet de dissimuler leur identité.

Les membres de la Garde noire font vœu de silence lors de leur initiation ; ils n'ont pas le droit de parler ou d'émettre le moindre son quand ils sont de service. Cela renforce l'aura menaçante qui les entoure. Ils ont le droit de parler à certains moments, notamment pour lancer un ordre ou un avertissement sur le champ de bataille, mais certains membres observent leur vœu de silence en permanence, à l'exception de l'heure de la prière. Les plus fanatiques vont même jusqu'à se trancher la langue pour éviter toute tentation.

Les Gardes noirs combattent à dos de formidables destriers à la robe sombre, eux aussi bardés de laque noire ou d'obsidienne. À cheval, ils manient d'énormes épées à deux mains ou marteaux de guerre animés d'une lueur argentée lorsqu'ils châtient leurs adversaires. Mais il ne leur est pas toujours possible de combattre à dos de cheval, notamment lorsqu'ils montent la garde ou poursuivent leurs ennemis dans les tombes et autres cryptes. Ils se servent alors de hallebardes imposantes. Le Garde noir joue principalement un rôle de gardien des temples et des jardins de Morr. Il protège ces lieux sacrés de toute profanation, qu'il s'agisse de pilliers de tombes ou autres, patrouillant l'endroit les armes à la main. Nombre de ces chevaliers sont détachés auprès de dignitaires moriens, leur offrant leur protection et ajoutant à l'atmosphère sinistre

qui entoure ces prêtres. Si les Gardes noirs ont rarement l'occasion d'affronter les plus vils adversaires de leur foi, ils accueillent ces occasions à bras ouverts et font montre d'une grande efficacité dès qu'il s'agit de détruire des morts-vivants.

Les membres de la Garde noire sont assurément des personnages curieux, car il faut avoir un tempérament très bizarre pour passer son temps à arpenter les cimetières embrumés du Vieux Monde. La plupart sont des individus tourmentés qui se sentent plus proches des morts sur lesquels ils veillent et des morts-vivants qu'ils combattent que des vivants.

Armure complète d'obsidienne

Source(s) : v2ToS

Les Gardes noirs de Morr tirent leur nom de leur impressionnante armure de mailles et de plaques, composée d'obsidienne. Cette armure est très encombrante, mais son apparence menaçante terrrise tous leurs adversaires. Il s'agit toujours d'une armure complète. Son encombrement est compensé par le pouvoir qu'elle exerce sur les adversaires. En effet, le porteur d'une telle armure bénéficie des avantages du talent Troublant.

4.2.2 Les Chevaliers du Corbeau

Les chevaliers du Corbeau constituent en quelque sorte un ordre jumeau des Gardes noirs. Composés de guerriers intrépides et expérimentés, leur but est de dénicher et de détruire tous les squelettes, zombies et ombres qui parcourent le monde, mais également d'exterminer les vampires et les nécromanciens qui en sont à l'origine. Il s'agit d'un ordre offensif, opposé aux Gardes noirs en ce sens qu'il ne connaît pas de longues périodes de calme.

Ainsi, les meilleurs guerriers de la Confrérie du Linceul se sont regroupés au sein de cet ordre, dont le mandat est très clair : éliminer les squelettes, zombies et ombres qui arpentent la terre, et exterminer les nécromanciens et vampires qui les invoquent. Contrairement à l'ordre des Gardes noirs, les chevaliers du Corbeau sont impitoyables et agressifs ; ils partent à la rencontre de leur ennemi plutôt que d'attendre qu'il ne vienne à eux. Actuellement, beaucoup de ces chevaliers sont stationnés dans la

ville de Siegfriedhof, au Stirland, sur la frontière sylvanienne. Jusqu'à présent, leur action s'est limitée à des raids, mais avec leur nombre et leurs renseignements grandissants (sans compter le retour vraisemblable de Mannfred), ils sont sur le point de lancer une croisade visant à prendre une bonne fois pour toutes cette terre austère aux noirs seigneurs qui s'en sont emparé.

Leurs liens avec le reste du Culte restent néanmoins distants voire tumultueux.

4.2.3 L'Ordre de la Rose Noire

Source(s) : WWF

« J'ai senti le sol trembler et nos piques s'entrechoquer alors que les vibrations devenaient plus fortes. De l'autre côté de la colline, l'Ordre de la Rose Noire est arrivé, se dirigeant tout droit vers notre mur de piques. Nous ne pouvions pas le croire ! Toute cavalerie qui chargeait des piques frontalement était suicidaire, mais là, ils étaient à fond, avec leurs lances abaissées. Je n'ai jamais eu aussi peur. C'était comme faire face à des dieux vêtus de métal, pas un pouce de chair n'était visible. On a lâché nos piques et on s'est éparpillés. Qui ne le ferait pas ? »

- Un piquier anonyme.

L'Ordre de la Rose Noire a été fondé pendant les jours sombres de la Peste Noire, mais il s'est agrandi puis a réduit au fil des ans. Actuellement, il s'agit d'un ordre relativement petit qui ne recrute que dans la noblesse locale. Les Chevaliers de la Rose Noire utilisent fréquemment des symboles associés à Morr.

Vue d'ensemble

Fondé à l'origine à l'époque des trois empereurs comme garde du corps du futur empereur, le comte-électeur de Stirland, l'Ordre de la Rose Noire a une histoire longue et mouvementée, changeant notoirement d'allégeance pas moins de trois fois au cours des guerres durant lesquelles il a été fondé. Bien qu'ils portent toujours l'emblème de leur ancêtre, leur loyauté est aussi changeante que le sable, car leurs Grands Maîtres ont toujours cherché à cultiver le pouvoir politique à partir de la puissance militaire à leur disposition.

Lors de la bataille de Talabec, ils ont servi comme garde du corps de la cavalerie lourde d'Ottilia du Talabecland et ont été à juste titre célébrés dans tout le pays pour leur bravoure. Recrutés parmi les meilleurs guerriers du Talabecland, ils étaient payés et équipés aux frais de l'État. À l'époque, l'ordre ne comptait que cent hommes, et c'était donc un grand honneur d'être choisi. Chaque chevalier apportait avec lui son expertise et ses connaissances en matière de combat pour les transmettre à ses compatriotes. De cette façon, les prouesses de combat des hommes étaient à la fois complètes et uniques. Il était du devoir du chevalier de rester auprès de la comtesse et de la protéger du danger.

Équipement

L'armure de l'Ordre de la Rose Noire est teintée de noir en référence à leur nom, sauf leurs gantelets qui sont rouges, symbolisant le sang versé de leurs ennemis. Ils portent de lourdes lances, des massues, des épées et des boucliers en écu ornés d'une rose et d'épines enroulées autour d'un cœur ensanglanté. Ce qui rend les chevaliers uniques, c'est l'armure de leurs chevaux. La bardage des chevaux des chevaliers suggère l'affiliation de l'ordre au dieu Morr : des crânes, le redouté Morr lui-même et d'autres motifs macabres parsèment cet équipement. Un tel rappel de la mortalité d'un homme, associé à la nature effrayante des images sur la bardage, est un spectacle terrifiant pour tout ennemi.

4.2.4 Les Protecteurs du Portail

Source(s) : v4CIMorr

Cet ordre est très récent et minuscule, ne regroupant qu'une huitaine de chevaliers répartis entre l'Empire et la Tilée. Il s'agit de vétérans désireux de servir leurs compagnons d'armes décédés au cours de vieilles batailles menées contre les nécromants et leurs armées.

Ils parcourent donc les terres du Vieux Monde pour y trouver tout lieu où des templiers ou prêtres de Morr ont péri sans pouvoir bénéficier d'un enterrement rituel décent. Ce genre d'évènement est rare mais arrive lorsque les forces néfastes sont victorieuses. Morr guide en rêve ces templiers dévoués, mais ces derniers n'hésitent pas à étudier l'histoire militaire afin de retrouver sur des siècles et des siècles tout combat ayant pu donner lieu à des pertes dans l'armée de Morr.

Certains d'entre eux ont acquis au cours de leur vie une forte réputation, et en profitent pour intercéder auprès de la noblesse lorsque des prêtres de basse exaction en ont besoin. Ils prennent aussi parfois du temps pour conseiller et affermir de jeunes prêtres et templiers en proie au doute devant le caractère violent et implacable du Vieux Monde.

Les Protecteurs du Portail constituent un ordre qui est reconnu par leurs pairs moriens, mais leur faible nombre, ainsi que leur quête poussant au voyage solitaire, les laissent généralement à l'écart des grands rassemblements et des décisions communes du culte.

Équipement

Ces templiers ont tous un certain âge, et ont peu d'occasion de se battre. Ils portent donc une simple cotte de maille, recouverte d'une tunique noire au liserets blancs. Leur écu gris est marqué d'un portail blanc et noir. On les voit souvent chevaucher des destriers à la robe grise ou blanche.

4.3 Sectes et pratiques extrémistes

4.3.1 Les Bienheureux de Morr

Source(s) : v2ToS

Selon cette secte, le royaume de Morr est un lieu de paix, d'abondance et de plaisir. Ses membres attendent avec impatience le trépas, qu'ils voient comme une libération des souffrances de l'existence et comme l'instant où ils rejoindront le paradis de leur divinité. Cette perception se présente de manière spontanée hors de la secte et ceux qui l'éprouvent se suicident dans un site sacré pour le dieu, dans l'espoir d'accélérer leur accès à son royaume. Les prêtres de Morr découragent cette approche autant qu'ils le peuvent, car les opérations de nettoyage qui suivent n'ont rien d'agréable.

Si la secte des Bienheureux de Morr existe et perdure, c'est uniquement parce qu'elle estime que se donner la mort est un acte profondément impie. Selon elle, toutes les âmes doivent supporter une certaine souffrance avant d'être dignes d'accéder au royaume de Morr. Les membres débattent de la question de savoir si la douleur minimale endurée par l'âme doit être la même pour tous, mais cela ne change pas grand-chose dans la pratique. Tous s'accordent pour dire que lorsqu'une âme a suffisamment subi, Morr la recueille en sa demeure où il lui réserve une béatitude éternelle. Ils sont ainsi persuadés que celui qui souffre davantage sera plus rapidement accueilli dans les bras du dieu.

Curieusement, les personnes qui se torturent ont une espérance de vie inférieure aux autres.

Les membres de cette secte sont généralement plus discrets que nombre d'autres flagellants, sans pour autant garder leurs croyances secrètes. Ils préfèrent s'infliger une douleur permanente au quotidien, plutôt que de se fouetter en public. C'est ainsi qu'ils portent les chaussures et ceintures dotées de pointes retournées vers l'intérieur ou les vêtements abrasifs conçus pour mettre la chair à vif. Leurs métiers sont éreintants, de préférence pénibles et sources de douleur, voire très dangereux, ce qui reste le moyen le plus rapide de rejoindre Morr. La hiérarchie du culte présente clairement les Bienheureux comme des hérétiques, mais les prêtres qui se donnent le mal de les persécuter sont très rares.

4.3.2 Les Gardiens du Seuil

Source(s) : v2ToS

Cette secte était au départ un groupuscule intégré au sein du culte de Morr, qui s'opposait avec véhémence aux nécromants et aux morts-vivants. Mais il y a un siècle de cela, Ingrund la Lugubre prit de l'importance dans les rangs du groupe, grâce à son courage et sa détermination contre les abominations, et en fit une dangereuse faction extrémiste.

Selon Ingrund, les morts-vivants n'étaient pas impies parce qu'ils étaient passés par le trépas, mais bien parce qu'ils avaient été arrachés au royaume de Morr. De même, si les nécromants étaient maléfiques, ce n'était pas pour avoir frayé avec les morts (que dire des prêtres de la divinité dans ce cas ?), mais parce qu'ils ravissaient la population du domaine de Morr. Ingrund remarquait que les médecins et les guérisseurs shalléens extorquaient parfois également des citoyens de ce royaume qu'ils faisaient revenir dans le Vieux Monde, situation qui se présente lorsque des soins empêchent une mort sans cela certaine. Selon elle, ils étaient donc aussi malfaisants que les nécromants et ceux qui avaient été sauvés devenaient sacrilèges comme les morts-vivants.

Les Gardiens du Seuil (qui se présentent ainsi parce qu'ils pensent garder les portes du royaume de Morr) entamèrent alors une campagne meurtrière contre les médecins et shalléens qui soignaient les personnes grièvement blessées, s'en prenant également à ces dernières. Il fallut un an au culte pour découvrir leurs activités, dénoncées par les fidèles de Khaine, et la traque commença. Ingrund parvint à s'échapper, convaincue que la réaction des autorités religieuses ne faisait que prouver qu'elles avaient succombé aux Dieux Sombres. La secte survécut en se dispersant à travers l'Empire et continue son œuvre contre ceux qui blasphèment contre Morr. Cette catégorie comprend les nécromants et les morts-vivants, certes, mais les médecins étant plus faciles à dénicher et bien moins défendus, ils constituent l'essentiel des victimes de la secte.

4.3.3 Le Temple Lunaire

Source(s) : v4CIMorr

Il ne s'agit pas ici d'un ordre permanent, mais de manifestations épisodiques d'une foi pervertie et dangereuse. En dépit de son caractère auto-destructeur, sa macabre réputation permet d'en ressusciter les dogmes toutes les deux ou trois générations. Le premier ordre du Temple Lunaire a été fondé par Hald Emersson, un prêtre fou à l'égo aussi démesuré que vorace. Il prenait tant plaisir à manipuler autrui qu'il dévoya peu à peu ses coreligionnaires jusqu'à devenir l'objet principal de leur adoration, en lieu et place de Morr.

Lui-même parvenait néanmoins à rester persuadé qu'il faisait l'œuvre de son dieu. Se voyant comme un prophète élu par Morr pour annoncer la fin des temps, il proclamait à qui voulait l'entendre, et qui à ne voulait pas, que le monde des vivants arrivait à son terme. La Fin des Temps approchait, et avec elle la fermeture du Portail permettant aux âmes de rejoindre le Royaume de Morr. Toute personne mourant durant cette Apocalypse verrait donc son âme errer dans un mode ravagé et inerte, sans jamais pouvoir rejoindre Morr et sa bienveillance.

Pour le prêtre Emersson, il convenait donc de s'ôter la vie avant la venue de ces événements funestes. Il rassembla donc plusieurs centaines de fidèles et organisa un suicide collectif, sous une Morrslieb pleine, dont il fut lui-même la dernière victime. La mort fut administrée par ingestion d'une infusion obtenue à partir de plusieurs champignons et plantes aux effets hautement toxiques. Parmi les victimes, on comptait d'autres prêtres et serviteurs de Morr, mais pas seulement. Hald Emersson avait prêché auprès de toutes les religions et avait su convaincre de nombreux profils différents, aussi bien en termes de croyance qu'en termes de rang social.

Même si cette foi n'a pas de texte sacré, elle vit dans les témoignages et légendes que l'on transmet à son sujet. Dans les décennies qui ont suivi la première tragédie, d'autres prêtres ont senti le même appel qu'Emersson, et ont réussi à leur tour à convaincre des fidèles pour un voyage sans retour. C'est le cas notamment de Dietrich Hammeck, qui pour sa part n'a pas opté pour le poison mais pour l'immolation. Autre différence notable, il les regar-

dait s'enduire d'un mélange inflammable avant de se donner la mort, mais lui se donnait pour mission de survivre à ces séances pour aller trouver d'autres gens à sauver ensuite. Il parvint à consumer quatre groupes de victimes avant d'être retrouvé et lentement brûlé sur une rôtissoire par des répurgateurs.

Bien sûr, ce genre de tragédie a beaucoup plus de chances de se répéter lorsque l'ambiance générale tourne autour de l'approche d'une Apocalypse quelconque. Ainsi, des révélations, prophéties ou craintes provenant de n'importe quelle religion peuvent provoquer une résurgence du Temple Lunaire. Il en va de même pour des événements marquants, comme les pestes ou les guerres, qui peuvent être perçus comme des signes annonciateurs d'un courroux divin et donc de l'arrivée d'une Fin des Choses.

4.3.4 Les Libérateurs

Source(s) : v4CIMorr

Il ne s'agit pas ici d'un ordre permanent, mais de manifestations épisodiques d'une foi pervertie et dangereuse. En dépit de son caractère auto-destructeur, sa macabre réputation permet d'en ressusciter les dogmes toutes les deux ou trois générations. Le premier ordre du Temple Lunaire a été fondé par Hald Emersson, un prêtre fou à l'égo aussi démesuré que vorace. Il prenait tant plaisir à manipuler autrui qu'il dévoya peu à peu ses coreligionnaires jusqu'à devenir l'objet

4.3.5 Les Leveurs de Voile

Source(s) : v4CIMorr

Ces serviteurs de Morr égarés croient en une réincarnation, un retour des âmes trépassées dans de nouveaux corps. Ils pensent aussi que le caractère d'une âme ne change pas en une ou deux existences, mais qu'il en faut des dizaines, voire des centaines, pour voir une âme mauvaise devenir bonne. En conséquence, ils se sont donnés pour mission de traquer les nécromants et leurs alliés d'une vie à l'autre. Lorsqu'une de leurs cibles vient d'être tuée, ils notent scrupuleusement l'heure du décès pour garder un œil sur tous les enfants nés dans les trois nuits qui suivent l'événement. Lorsqu'un tel enfant est trouvé, un Augure Leveur de Voile l'examine

afin de déterminer s'il contient l'âme du malfaisant récemment exécuté.

Bien sûr, ils ne peuvent se permettre de tuer des nourrissons en tout impunité. La visite se fait sous prétexte de prédire le destin de l'enfant (à un âge inhabituel, ce qui peut mettre la puce à l'oreille de certaines personnes). Et si l'Augure sectaire estime que le bébé est porteur de l'âme recherché, il s'assure discrètement de sa disparition en lui injectant un poison d'origine végétale qui ne fera effet que quelques jours plus tard. Il n'est pas rare que le prêtre en profite pour asseoir sa réputation de devin fiable en annonçant la possible mort prochaine de l'enfant, non sans laisser planer le doute que ça n'arrivera qu'en cas de manquement ou d'impiété de la part des parents.

Bien sûr, ces serviteurs sectaires sont persuadés d'être dans le juste. Pour eux, le royaume des morts est bel et bien la destination de toute âme dont le corps vient de mourir. Ils considèrent néanmoins qu'une fois arrivée là-bas, l'âme est jugée par Morr qui, s'il estime qu'elle n'a pas encore atteint la perfection, la renvoie dans le terrible monde des vivants pour y accumuler des expériences nouvelles et atteindre une plus haute moralité. Ce n'est qu'après avoir atteint cette perfection que l'âme pourra rester indéfiniment dans le domaine des défunts, pour y profiter d'un repos éternel et libérateur.

4.3.6 Les Scrutateurs

Source(s) : v4CIMorr

Pour ces religieux hérétiques, le culte de Morr repose sur un terrible malentendu. Si ce dieu est bel et bien en charge du royaume des morts, il n'exige en aucun cas que les âmes y restent indéfiniment. Ce lieu n'est pas un havre de paix pour le repos éternel, c'est un désert spirituel dans lequel les âmes gémissent et râlent pour l'éternité. Pour les Scrutateurs, Morr ne prend aucun plaisir à voir des âmes le rejoindre, et il est prêt à aider tout mortel désirant rester plus longtemps dans le monde des vivants, voulant y retourner ou aider d'autres à le faire.

En conséquence, non seulement la recherche d'une longue vie voire de l'immortalité est souhaitable, mais même les actes de nécromancie sont tout à

fait tolérables et aidés par Morr. D'ailleurs, lors de leurs rares réunions, difficiles à organiser en toute sécurité, les Scrutateurs s'échangent des conseils sur ces sujets : comment vivre en bonne santé, comment utiliser certains élixirs pour prolonger la vie, comment ramener quelqu'un chez les vivants, etc. Ils disposent de leurs propres prières et rituels qu'ils répètent longuement afin d'en parfaire les effets.

Les Scrutateurs se sont donnés ce nom car ils passent le plus clair de leur temps à réétudier les textes sacrés afin d'en extraire le sens véritable. Ils compilent leurs réflexions et interprétations dans des pamphlets et de petits livrets qu'ils diffusent bien évidemment avec la plus grande des discrétions. Ces croyants sont persuadés que le culte actuel de Morr est une perversion sacrilège, créée et encouragée par une lignée de grands prêtres corrompus par le chaos. Le titre de Custode del Portal a selon eux été créé justement pour maintenir le culte sous contrôle et dans l'erreur.

Il va sans dire que les Scrutateurs ont tendance à éviter le Concile décennal de Luccini, qu'ils considèrent comme l'une des sources du mal rongant le culte. Certains sont toutefois parfois tentés d'y aller pour garder une réputation intacte et sauver leur vie s'ils font partie d'un temple où des doutes quant à leurs croyances ont fait jour. D'autres s'y rendent pour espionner les têtes de file du courant faisant de Morr un ennemi de la nécromancie. Ils reviennent en général sans preuve concrète de la perversion du culte, mais avec néanmoins une forte conviction d'avoir repéré les prêtres les plus corrompus. Enfin, quelques rares scrutateurs se sont rendus au Concile dans le but de faire connaître leur vision des choses et de purifier le culte. Ceux-là ne sont jamais revenus.

4.3.7 La Rose Endormie

Source(s) : v4CIMorr

De petits groupes se réclament, en secret, de la Rose Endormie. Ces hérétiques croient que la mort est un processus naturel et complet qui n'a pas besoin d'être accompagné de rites ou de prières. Au contraire, toute interférence avec la sortie de l'âme hors du corps pourrait compliquer son accession au Royaume de Morr. Ces prêtres font donc tout

pour saboter le travail quotidien des moriens en matière de sacrements. Ils essaient pour cela d'en avoir la charge le plus souvent possible, et exigent des familles d'opérer les rites dans le secret d'une chambre fermée. Cette façon de faire est généralement facilement acceptée. Le prêtre se contente alors de rester quelques minutes avec la dépouille en murmurant des paroles insensées, et se garde bien sûr d'effectuer toute véritable prière. Le corps est ensuite enterré sans avoir bénéficié de la protection de Morr.

En conséquence, ces corps ne sont pas protégés contre les actions des nécromants. Comme ces derniers restent plutôt rares, la plupart des prêtres de la Rose Endormie n'ont pas été confrontés à ce problème. Et même lorsque c'est le cas, ils se contentent de penser qu'il s'agit là encore de soucis liés à la nature de la mort. Ils sont d'accord sur le fait qu'il faut combattre les morts-vivants, mais n'estiment pas pour autant utile ni même souhaitable d'effectuer des rituels de protection au moment du décès. Ce qui ne le empêche pas de se montrer compatissant envers les familles endeuillées. Au contraire, leur vision fataliste de la mort en ce qu'elle a d'incontrôlable et mystérieux les pousse à se montrer encore plus bienveillants envers les vivants ayant récemment subi une perte, ou envers les malades à l'agonie.

4.3.8 La Rose du Néant

Source(s) : v4CIMorr

Il s'agit d'un groupuscule issu d'un schisme au sein de l'ordre de la Rose Endormie. Il ne compte qu'une douzaine de membres résidant dans les régions les plus dures de l'Ostermark. Ces prêtres, à force de méditer sur le caractère implacable de la mort, que les prières ne peuvent adoucir, en sont venus à douter de l'existence même d'un dieu protecteur des âmes ou d'un royaume des morts. Ils n'ont pas de dogme commun concernant l'ensemble du panthéon du Vieux Monde, mais en ce qui concerne Morr, ils en sont venus à croire qu'il n'existe pas ou qu'il s'agit d'un dieu mineur sans pouvoir réel.

Désespérés, ces prêtres continuent leur travail pour soulager les populations en souffrance, mais en viennent à développer du mépris voire de la haine

pour les fervents serviteurs de Morr qui sont persuadés d'accomplir une œuvre divine pleine de sens. Pour les tenants de la Rose du Néant, le sabotage ne consiste plus simplement à enterrer des corps sans sacrements, mais à tout faire pour que le culte de Morr disparaisse. En effet, seul l'anéantissement de cette foi illusoire permettrait de donner naissance à une vision plus réaliste du monde et de ses épreuves.

Ils travaillent donc à la conception et la rédaction de nouveaux textes concernant une nouvelle religion basée sur une mort définitive sans au-delà et sans espérance d'éternité. Et à côté de cela, partout où cela leur est possible, ils cherchent à enrayer le culte de Morr. Certains membres s'autorisent pour cela à recourir au meurtre ou aux sabotages dangereux.

4.3.9 Les Double Tueurs

Source(s) : v4CIMorr

Ces serviteurs de Morr prennent un commandement à cœur plus que tout autre : celui leur enjoignant de combattre les morts-vivants. Ils craignent la levée des morts plus que tout, pour leur sécurité et celle de la population.

Malheureusement, ceci s'accompagne d'un manque de foi envers les rituels dont ils ont la charge. Le simple fait d'accompagner les âmes vers le Royaume de Morr ne les rassure en rien, et ils prennent une précaution supplémentaire. S'arrangeant pour être les derniers à voir un corps avant la fermeture du cercueil, ils découpent tous les membres du cadavre afin de s'assurer qu'il ne pourra jamais se relever.

Tout prêtre de Morr devrait être conscient qu'il s'agit là d'un immense manque de respect au défunt et à sa famille, et sans doute ces hérétiques se sont sentis coupables en accomplissant pour les premières fois ces actes atroces. Mais toute justification peut être trouvée à une pratique dont on ne peut se passer, et les prêtres de ce genre ont fini par s'imaginer que Morr ne s'offusquait pas d'une telle précaution. Pour eux, en effet, tous les commandements ne se valent pas, et le fait de protéger un corps de la nécromancie représente la plus haute marque de respect qu'on peut lui accorder.

Il n'existe pas de confrérie organisée autour de cette pratique, mais elle est connue auprès de certains prêtres, comme une rumeur, une légende. Le simple fait d'en avoir connaissance et d'y réfléchir un peu trop longtemps peut pousser à franchir le pas, pour peu qu'on soit du genre à avoir une peur irraisonnée des morts-vivants.

4.3.10 Les Apaisés

Source(s) : v4CIMorr

Ces prêtres de Morr, non organisés en ordre mais représentant une mouvance qui peut se retrouver de-ci de-là, appliquent un commandement qu'ils affirment remonter aux origines du culte de Morr. Il consiste à laisser totalement en paix les défunts, et donc à éviter de s'approcher de toute tombe consacrée, et à plus forte raison de tout Jardin de Morr, en dehors des enterrements et des travaux les plus nécessaires.

Ces prêtres sont en général plutôt sédentaires, veillant sur leur Jardin pour s'assurer que personne ne vient le troubler. Ils habitent non loin de ce dernier, et n'y effectuent qu'un entretien sommaire, laissant la végétation prendre une allure envahissante et désordonnée tant que cela ne compromet pas l'intégrité des tombes.

Ils sont souvent assez vigoureux, car cherchant à limiter la présence humaine aux abords du cimetière, ils font souvent aussi office de fossoyeur. Ils sont de toute manière généralement plutôt présents dans de très petits villages, plus propices à la quiétude qui leur sied. Leur côté polyvalent rend donc bien service à tout le monde. Lorsqu'ils prennent de l'âge, ou si le village est trop imposant pour une seule personne, ils partagent leur logement avec un adepte qui participe au travail.

Nombre d'entre eux font vœu de silence, au moins partiellement. Ils s'autorisent à parler un peu lors des cérémonies (bien que certains se contentent de chants et de tintements de cloches pour les mener) et lorsqu'ils sont conviés à des réunions concernant la vie du village. Ils discutent aussi volontiers avec des confrères moriens de passage. Mais leurs paroles restent laconiques, et pour tous les moments simples du quotidien, y compris lorsqu'il s'agit d'aller acheter quelque nourriture ou service, ils gardent le silence et utilisent des gestes peu à

peu compris par leurs voisins.

La simplicité de leur vie les rapproche des ordres mendiants, et souvent des paysans viennent leur déposer un peu de légumes chaque semaine. Ce respect n'est pas feint, et les villageois préfèrent avoir un prêtre de Morr chez eux plutôt qu'un cimetière anodin, mais ces prêtres apaisés constituent la quintessence de tous les préjugés mornes qui peuvent circuler dans l'Empire à propos de l'ordre de Morr. Dans leur cas, c'est souvent vérifié : ils ne sont pas très amusants. C'est d'autant plus vrai qu'ils n'autorisent que très peu de visites dans le Jardin, réservant en général les recueils devant les tombes aux dates anniversaires des décès ou à la nuit des mystères.

4.4 Groupes alliés

Ces groupes se considèrent comme liés à Morr, mais sans pour autant faire partie de son organisation.

4.4.1 Les Andanti

Source(s) : v2NDM

Les Andanti sont un ordre héréditaire, une société secrète de chasseurs de vampires qui se considèrent comme élus par Morr pour être ses guerriers sanctifiés. L'appartenance à cet ordre se transmet par les fils ou les filles, mais il n'y a qu'un seul Andanti par génération. Ainsi, bien qu'ils soient tous apparentés, ils portent de nombreux noms de famille différents et vivent dans de nombreuses nations du Vieux Monde. Cette dynastie trouve ses origines en Estalie où la population combattait déjà les morts-vivants bien avant la guerre du Sang. De nos jours, les Andanti sont dispersés ; certains de ceux qui naissent dans cette famille ignorent même leur nature d'élus destinés à devenir des chasseurs de morts-vivants.

Un Andanti se reconnaît au fait qu'il naît coiffé : la tête couverte d'une fine membrane provenant du placenta. Les sages-femmes recueillent généralement cette coiffe et la pressent entre deux feuilles de papier pour la conserver, car elle est supposée porter bonheur, particulièrement aux marins. Si le bébé a de la chance, l'un de ses proches, qui est

également un Andanti, entend parler de sa naissance et s'intéresse à lui. Ce parent devient alors son mentor et lui transmet des connaissances cachées même aux autres membres de la famille.

Chacun des Andanti possède une bibliothèque recelant des secrets qui soulèveraient un vif intérêt chez les Répurgateurs. Les jeunes Andanti apprennent des techniques de combat exploitant les points faibles des morts-vivants et certains d'entre eux sont même incités à passer quelque temps dans l'armée pour y parfaire leurs talents face à des mortels avant de s'attaquer aux morts.

4.4.2 Les Cercles du Lointain Portail

Source(s) : v4CIMorr

Ces érudits constituent des groupes d'étude et d'observation implantés dans les plus grandes villes de l'Empire. Ils ont tous et toutes d'autres occupations rémunératrices, mais passent une partie de leur temps à l'analyse du culte de Morr, qu'ils considèrent comme primordial pour le bien du peuple.

Ils se réunissent généralement une semaine après la nuit de la nouvelle année, et échangent alors des textes et discours concernant leur compréhension des dogmes et rites moriens. Soucieux de voir le culte maintenir une certaine unité et se développer en harmonie avec celui de Sigmar et avec le Collège d'Améthyste, ils rédigent alors des comptes-rendus qu'ils font traduire en tiléen pour les expédier au Custode del Portal à Luccini.

4.4.3 Ceux qui se lamentent

Source(s) : v4CIMorr

Ces groupes de pleureurs et de pleureuses sont présents dans plusieurs parties du Vieux Monde, principalement dans l'ouest de l'Empire, en Bretonnie et en Tilée. Ils ne sont pas des adeptes officiels du culte de Morr, mais se joignent volontiers aux cérémonies organisées par les prêtres, et tâchent de les remplacer lorsque aucun n'est disponible à proximité.

Ils sont unis par un fort lien envers des traditions millénaires, et connaissent par cœur des dizaines de chants mortuaires en langue classique.

Ces textes font parfois référence à d'anciens dieux, et ne plaisent pas tout à fait aux moriens. Mais l'intention restant louable, et les chants jugés non chaotiques, le culte de Morr reste tolérant à ce sujet et accueille volontiers cette aide gratuite.

4.4.4 Collège d'Améthyste

La magie du domaine de la Mort, reliée au vent violet Shyish, est forcément en lien direct avec les lieux funestes, dont les Jardins de Morr font partie. Même si certaines pratiques employées par les mages de l'Ordre d'Améthyste ne sont pas tout à fait du goût des prêtres moriens, l'activité des deux groupes est assez différente pour qu'il n'y ait pas de friction notable.

En fait, il arrive même qu'il y ait collaboration, puisque de part et d'autre la lutte contre la nécromancie représente un enjeu majeur.

4.5 Les Marche-Rêves

Source(s) : v2SoE

*Ce sujet dispose de sa propre section car il s'agit d'une traduction en bloc d'un chapitre encore jamais adapté en français tiré du manuel *Shades of Empire*. Le terme Marche-Rêves est ici une proposition de traduction du terme original *Dreamwalkers*.*

Les Marche-Rêves chassent les morts-vivants et les nécromanciens à travers le Vieux Monde. Ils sont tous des serviteurs de Morr, et croient que le dieu envoie des rêves pour les guider vers le mal qui doit être écrasé. La plupart des groupes de Marche-Rêves sont formés autour d'un prêtre de Morr, et les temples du culte soutiennent le groupe. Dans l'Empire, l'Ordre d'Améthyste le soutient également. On trouve d'ailleurs dans ce groupe des mages appartenant à cette école.

Seules les personnes ayant une dévotion particulière pour Morr sont autorisées à rejoindre le groupe, et seules celles qui sont prêtes à consacrer beaucoup de leur temps à déraciner et détruire les morts-vivants qui le désirent. Il ne s'agit donc pas d'une grande organisation, mais ses membres sont très dévoués.

4.5.1 Objectifs

« Nous suivons nos rêves, puis écrasons la parodie de vie qui anime ces corps en décomposition. »

— Lanfried Godtgraf, marche-rêve.

Les Marche-Rêves existent pour combattre les morts-vivants, vaincre les nécromanciens et détruire les textes nécromantiques, afin d'empêcher l'apparition d'autres nécromanciens. Les peaux vertes et les puissances du chaos sont, de leur point de vue, des problèmes à gérer par d'autres, tout comme le sont les péchés et les souffrances des vivants.

4.5.2 Histoire

La plupart des membres des Marche-Rêves pensent que sa fondation est perdue dans les brumes de l'histoire ; cela est dû au fait que le groupe n'a jamais particulièrement pris la peine d'enregistrer sa propre histoire, et à cause de sa structure fragmentée, décrite ci-dessous. La poignée d'érudits qui s'intéressent à la question et un nombre considérable de vieux vampires savent que le premier groupe de Marche-Rêves était composé d'un prêtre de Morr appelé Bartolf, d'un mercenaire expérimenté appelé Hieronymus et d'une femme, diversement décrite comme une actrice, une putain et une voleuse, appelée Philomelia von Hagendorf. Ils ont formé leur groupe en 1681. Même parmi ceux qui en savent autant, la plupart supposent sans en être certains que c'était en réponse à la Nuit des Morts Sans Repos.

En fait, les trois se sont rencontrés deux semaines avant cette terrible nuit. Tous trois souffraient de cauchemars terrifiants, dans lesquels ils étaient poursuivis par des hordes de monstres morts-vivants, sortis de leurs tombes et libérés pour ravager la terre. Chacun d'entre eux rêvait d'une taverne isolée au bord de la route à Hochland, et de rencontrer les deux autres là-bas. Bartolf était convaincu que ces rêves étaient un message de son dieu après qu'ils aient continué pendant une semaine, et c'est ainsi qu'il fut le premier des trois à arriver à la taverne. Philomélie fut la suivante. L'austère et pragmatique Hieronymus arriva le dernier, lorsqu'il lui devint impossible de résister aux sollicitations de ses rêves.

Il n'existe aucune trace de ce qu'ils ont fait avant et pendant la Nuit des Morts Sans Repos. La taverne où ils se sont rencontrés a été détruite, et même son emplacement précis a été perdu. Les membres des Marche-Rêves spéculent que les trois auraient pu empêcher le soulèvement massif des morts-vivants, mais qu'ils ont échoué. Cependant, à moins qu'un document perdu ne soit découvert, personne ne peut désormais en être certain.

Ce qui est bien établi, c'est que les trois se sont séparés après cette terrible nuit, chacun d'eux recrutant un petit nombre de disciples et se rendant dans une partie éloignée de l'Empire pour continuer leur combat contre les morts-vivants. Tous les trois ont déclaré qu'ils recevaient encore des rêves de Morr et, du moins d'après les archives qui ont survécu, ces rêves étaient étonnamment exacts.

Le groupe a survécu aux siècles de chaos qui ont suivi, et s'est même répandu dans d'autres pays du Vieux Monde. Les recrues étaient choisies pour leur dévouement et leur compétence, mais chaque groupe devait avoir au moins un membre qui, selon l'opinion d'au moins deux groupes existants, recevait des rêves prophétiques de Morr. Dans l'ensemble, les Marche-Rêves étaient assez stricts à ce sujet, bien que des erreurs soient inévitables.

On se souvient des guerres des Comtes Vampires comme du plus grand échec de l'histoire du groupe. Les Marche-Rêves ont fait l'un après l'autre des rêves annonçant la montée des vampires, et les groupes se sont mis en route pour vaincre la menace. Presque tous ont été détruits, et quelques-uns ont même été transformés par les comtes vampires. Certains essayèrent de porter leurs avertissements devant les autorités, mais on se moqua d'eux comme de fous, ou on les brûla comme des hérétiques ; même la petite poignée qui fut écoutée découvrit que les autorités de l'époque n'avaient pas le pouvoir de réagir à la mesure des événements.

On se souvient aujourd'hui de deux personnages de cette époque, qui sont cités en exemple : Elisinda la Noire, et Bénédicte la Radieuse.

Bénédicte la Radieuse était une ancienne mercenaire, qui a combattu pendant des années sous le nom de Bénédicte jusqu'à ce qu'elle soit la seule survivante de sa compagnie après qu'elle ait été lancée contre un nécromancien. Elle s'est retrouvée en proie à des rêves prophétiques, et les a sui-

vis pour détruire de nombreux morts-vivants. Elle préférait le feu comme arme, ce qui a donné naissance à son nom. Avant le début officiel des guerres des comtes de vampires, ses rêves l'ont conduite à ce qui allait devenir Sylvania, où elle a disparu.

Elisinda la Noire était une jeune prêtresse de Morr, au service du temple à Altdorf. Elle s'était élevée contre les Marche-Rêves, les accusant d'illusions égoïstes et de possible hérésie, mais son influence était limitée. En 2009, elle a commencé à rêver de créatures séduisantes et puissantes venant de l'Est. Elle a cru à sa propre propagande et a ignoré ces rêves pendant des semaines, mais comme ils se répétaient chaque nuit, elle a finalement quitté le temple, déterminée à découvrir ce qu'ils signifiaient.

Elle sortit d'Ostermark juste avant les armées vampires, portant la tête de Bénédicte von Carstein, qui avait été Bénédicte la Radieuse, et cherchant un membre des Marche-Rêves qu'elle avait vu dans ses rêves. Pour le reste de sa vie, elle fut un membre infatigable du groupe, et périt lors du siège d'Altdorf, en 2051.

L'influence d'Elisinda s'est accrue avec l'âge, et la menace pressante des comptes vampires donna du poids à ses arguments. À sa demande, les temples de Morr ont officiellement reconnu les Marche-Rêves comme un groupe choisi par leur dieu pour combattre les morts-vivants. Son argument principal était que les rêves, envoyés par Morr, distinguaient les Marche-Rêves des chasseurs de vampires indépendants et démontraient leur inspiration divine.

Les Marche-Rêves sont restés en marge de l'histoire, ne participant que peu à la Grande Guerre contre le Chaos, mais ils ont détruit un certain nombre de nécromanciens qui espéraient profiter de l'anarchie produite par la menace, et ce précieux service n'est pas passé inaperçu ; le groupe est lié au Collège d'Améthyste depuis sa fondation par Teclis.

Pour les membres du groupe, l'Histoire est un ensemble de récits de batailles héroïques contre les morts-vivants, mettant en scène de nombreux groupes différents de Marche-Rêves, et n'est pas liée à une quelconque narration générale. Comme l'ont noté les quelques spécialistes de l'histoire du groupe, c'est peut-être parce que, dans le grand

ordre des choses, le groupe semble avoir été largement inefficace, n'ayant pas su saisir ses deux opportunités de faire une grande différence dans l'histoire. Beaucoup considèrent donc qu'il vaut mieux se concentrer sur les petites victoires afin de garder espoir.

Les Marche-Rêves aujourd'hui

Les Marche-Rêves se composent d'un certain nombre de petits groupes, parfois appelés bandes, dont chacun fonctionne la plupart du temps de manière indépendante. Chaque groupe se forme autour d'un individu qui reçoit des rêves prophétiques de Morr, et ses activités sont guidées, en grande partie, par ces songes. Les groupes partagent des informations et des ressources entre eux et peuvent se transmettre des demandes d'aide. Les bandes n'ont pas l'autorité nécessaire pour donner des ordres, mais elles sont censées surveiller les autres groupes et faire part de ses inquiétudes si une bande ne semble pas accorder suffisamment d'attention à la victoire sur les morts-vivants.

Les Marche-Rêves sont une organisation discrète, pas une organisation secrète. Les membres annoncent rarement leur appartenance, surtout parce que presque personne n'en a entendu parler. Prétendre appartenir à une organisation obscure qui s'occupe de morts-vivants est souvent mauvais pour la santé. La plupart des prêtres de Morr, et tous les mages d'Améthyste, les connaissent, et bien que les attitudes personnelles varient considérablement, les Marche-Rêves sont officiellement tolérés, même s'ils ne sont pas activement soutenus. Parfois, même un soutien actif du Temple de Morr et d'un Collège de magie n'est pas d'un grand secours contre des chasseurs de sorcières appuyés par le Culte de Sigmar, ce qui constitue une raison supplémentaire pour les membres du groupe d'être discrets.

Les nouveaux membres supposent souvent qu'il doit être vital de préserver le secret, afin d'empêcher les vampires et les et les nécromants de les traquer. La vérité (un peu décourageante) est que pratiquement aucun mort-vivant ou nécromancien ne se soucie suffisamment du groupe, et qu'aucun effort n'est fait pour s'opposer à eux.

4.5.3 Structure

Comme décrit ci-dessus, les Marche-Rêves sont divisés en plusieurs groupes, chacun d'entre eux étant largement indépendant des autres.

Chaque groupe doit comprendre au moins une personne qui reçoit des rêves prophétiques de Morr. Les bandes comptant deux de ces personnes ou plus sont encouragés à se diviser en groupes comprenant chacun un rêveur, afin que l'organisation puisse couvrir plus de terrain. Cette pression, et la rareté des personnes ayant des rêves aussi utiles, font que les groupes ayant plus d'un rêveur sont très rares.

Au-delà de cela, la structure d'un groupe dépend de ses membres. Le rêveur est généralement le leader, mais pas toujours, en particulier s'il y a aussi un Sorcier d'Améthyste dans le groupe. Un groupe peut être composé uniquement du rêveur, mais la plupart ont un petit nombre d'associés. La plus grande bande connue était composée de douze membres, mais généralement elles n'en comptent pas plus de six. Les groupes qui ne comptent pas au moins un guerrier compétent ne tiennent généralement pas longtemps, à moins de se contenter de collecter des informations pour d'autres. Parfois, les bandes s'allient entre elles ou avec d'autres types d'aventuriers pour obtenir la puissance de feu nécessaire, et cela peut bien fonctionner, tant que les objectifs restent partageables. En fait, puisque les bandes sont autorisées à déterminer leur propre structure, la différence entre un membre de la bande et un allié peut être difficile à déterminer.

Du point de vue du reste de l'organisation, la différence importante entre un membre et un allié est que seul un membre doit être en contact avec les autres groupes de Marche-Rêves. Les alliés ne doivent pas connaître l'identité des membres en dehors de la bande avec laquelle ils sont alliés. D'autre part, les Marche-Rêves sont encouragés à être en contact avec plusieurs bandes, et doivent être en lien fréquent avec au moins trois d'entre elles. Chaque bande envoie des rapports sur ses activités et toute information utile qu'elle a pu recueillir aux bandes avec lesquelles elle est en contact. Il arrive que d'autres bandes vérifient l'exactitude de ces rapports, souvent à la suite d'un rêve, et c'est le principal moyen dont dispose le groupe pour lutter contre la corruption dans ses

rangs. On a parfois découvert que des groupes s'étaient alliés aux Puissances de la Ruine, aveuglés par le besoin de puissance pour mener le combat contre les morts-vivants. On a même vu des cas d'alliance avec un monstre mort-vivant ou un nécromancien contre d'autres. Très occasionnellement, on trouve un groupe qui se contente de se reposer en inventant des rapports mensongers, mais c'est extrêmement rare.

Bien qu'il n'y ait pas de hiérarchie formelle au sein de l'ensemble des Marche-Rêves, le respect informel est très important. Les groupes guidés par des rêves exacts et qui remportent des victoires sur les morts-vivants voient leurs recommandations et leurs demandes prises très au sérieux par les autres groupes, tandis que ceux dont les rêves sont inexacts peuvent faire l'objet d'une enquête pour s'assurer qu'ils ont bien un rêveur. Même les groupes qui réussissent se font parfois examiner par d'autres groupes, pour s'assurer que toutes leurs histoires sont vraies. La plupart des groupes corrompus démasqués sont découverts parce que leurs rapports sont si positifs qu'ils suscitent des soupçons.

En dehors de l'empire

Les Marche-Rêves sont surtout présents au sein de l'Empire ; c'est là qu'ils ont été fondés, et leur alliance avec le Collège d'Améthyste ne s'étend pas au-delà de ses frontières. Toutefois, les bandes individuelles sont autorisées à se déplacer là où leurs rêves les conduisent, ce qui signifie que le groupe est présent dans toutes les nations du Vieux Monde. Les bandes sont incitées à ne pas voyager si loin qu'ils en perdraient le contact avec tous les autres, raison pour laquelle leur action ne s'étend pas pour l'instant au-delà du Vieux Monde. Il est toutefois possible que la zone d'action s'étende à l'avenir.

Le groupe a tendance à être fort là où le Culte de Morr est bien ancré, ce qui est évidemment le cas en Tilée. Kislev et la Bretonnie n'ayant que peu de respect pour le dieu des morts, les Marche-Rêves sont peu présents en ces régions. Pareil en Estalie où le culte de Morr est trop faible pour compenser l'éloignement de l'Empire. Par contre, peu importe où elles se trouvent, les bandes agissent de la même manière. Les rêves de Morr peuvent s'adapter à la

région, mais leur message est le même.

4.5.4 Objectifs et motivations

Les Marche-Rêves veulent voir les morts-vivants, et les nécromanciens, expulsés du monde des vivants. S'il faut pour cela les détruire un zombie à la fois, qu'il en soit ainsi.

Bien sûr, les Marche-Rêves savent qu'il y a plus de morts-vivants que de membres de leur groupe, et que les non-morts ont tout le temps dont ils ont besoin à leur disposition. Ils essaient cependant de ne pas se laisser abattre et cherchent plutôt des moyens d'être plus efficaces dans l'élimination de la menace. Cela a conduit un nombre important d'entre eux à étudier les armes modernes, car la poudre à canon peut être très efficace contre les morts-vivants corporels.

Cependant, la plupart des Marche-Rêves reconnaissent que, pour que la paix soit véritablement atteinte, il faut éliminer la capacité de créer des morts-vivants. Ainsi, ils sont particulièrement désireux d'éliminer les nécromanciens et les textes nécromantiques. Détruisez un zombie, et vous aurez détruit un zombie. Tuez un Nécromancien, et vous avez empêché l'apparition de tous les zombies qu'il aurait pu lever. Brûlez un livre de nécromancie, et vous avez détruit tous les zombies qui auraient été suscités par tous les étudiants de ce livre.

De plus, faire le tour du Vieux Monde en brûlant des livres ne vous fait pas beaucoup d'ennemis. C'est un comportement presque normal, et le propriétaire du livre ne pourra guère faire savoir qu'il est en colère parce que vous avez brûlé son tome nécromantique. Les livres, même les nécromantiques, ont aussi tendance à être moins dangereux que les morts-vivants actifs. Pour toutes ces raisons, s'ils avaient le choix, la plupart des rêveurs passeraient leur temps à traquer les livres et à les brûler.

Ce sont les rêves qui compliquent tout. Presque tous les Marche-Rêves *croient* que Morr leur envoie des rêves pour leur dire quoi faire, et ces songes les incitent souvent à prendre d'autres mesures que la chasse aux livres. Il est en outre facile de penser que toutes les bandes reçoivent des songes de même nature. En conséquence, certaines d'entre elles partent du principe qu'une bande qui passe trop de temps à chercher des livres est en train

d'ignorer les rêves, ou qu'elle n'a pas de véritable rêveur. Ainsi, presque tous les groupes passent beaucoup de leur temps à confronter directement les morts-vivants et les nécromanciens.

Comme les Marche-Rêves veulent arrêter la pourriture à sa source, ils suivent presque toujours l'apparition des morts-vivants, cherchent à déterminer pourquoi ils sont apparus, s'il y avait un nécromancien impliqué et, si oui, où il se trouve. L'objectif est toujours de tuer le nécromancien et de brûler ses livres. Cela peut s'avérer difficile si le nécromant est influent dans sa communauté ou s'il est un puissant vampire. Du coup, certains bandes s'arrangent pour que des preuves accablantes tombent entre les mains de répurateurs ou d'autres groupes bénéficiant d'un soutien puissant.

Cela soulève un autre problème pour le groupe, qu'il doit garder à l'esprit à tout moment. Leur position officielle est un peu instable ; même le Culte de Morr ne fait que les tolérer. Ainsi, contrairement aux chasseurs de sorciers, les autorités ne leur accordent aucune clémence s'ils tuent les mauvaises personnes.

Il y a peu de villes qui se mettent en colère contre les gens qui tuent des cadavres ambulants, mais si le nécromancien qui les animait était populaire, les choses peuvent mal tourner. La plupart des bandes ne laissent pas cela les détourner de leur devoir, et tuent quand même tous les nécromants qu'elles trouvent. Cependant, les Marche-Rêves ont tendance à être très prudents lorsqu'ils décident de la culpabilité de quelqu'un. Ils ne peuvent tout simplement pas se permettre de tuer tout le monde pour éviter le risque de laisser un nécromancien en vie, et peuvent donc accorder à un suspect le bénéfice du doute.

Les groupes qui se sont rarement trompés sur ce point ont tendance à se considérer comme moralement supérieurs aux chasseurs de sorciers, en faisant plus attention à ne pas cibler les innocents. Et à l'inverse, les groupes qui ont vu un certain nombre de personnes continuer à vivre une carrière nécromantique, faute de preuves, ont tendance à envier aux répurateurs leur liberté de ne prendre aucun risque pour la sécurité de la communauté. Il en résulte un petit nombre de personnes qui quittent les Marche-Rêves pour rejoindre les Tem-

pliers de Sigmar ; le fait que la plupart des Marche-Rêves soient véritablement dévoués à Morr rend ce petit nombre négligeable.

Rêves

Les songes qui animent les nuits du rêveur d'une bande sont la motivation la plus immédiate de ce groupe. Ce dernier ne reste soudé que tant que tous ses membres croient que le rêveur reçoit réellement des messages de Morr. Et qui ignorerait les messages de son Dieu ? Il semble d'ailleurs que ces rêves soient véritablement plus instructifs et pertinents que des déambulations hasardeuses.

Bien sûr, le sceptique pourrait suggérer que, si quelqu'un passe ses heures de veille à étudier les morts-vivants et à chercher des indices sur leur emplacement, ses rêves en seront le reflet. Lorsque ces rêves sont interprétés à la lumière de ces connaissances et de ces recherches, il n'est peut-être pas surprenant qu'ils conduisent le plus souvent à des monstres. La plupart des groupes peuvent cependant citer au moins une occasion où les rêves ont révélé quelque chose de nouveau, d'important, qu'ils n'auraient pas pu apprendre autrement. Ils estiment que les gens qui voient en ces moments de pures coïncidences n'ont pas une foi suffisante dans les dieux.

Si les rêves viennent de Morr, ses plans sont plus profonds que ce que les mortels peuvent comprendre, car ils envoient souvent des bandes dans des directions apparemment aléatoires. Bien que cela soit inattendu, cela signifie qu'il est souvent difficile d'expliquer les activités des Marche-Rêves en fonction de leurs objectifs déclarés. Souvent, ils ont manifestement du mal à suivre des stratégies faisant preuve de recul, et perdent du temps à s'occuper d'infestations mineures de morts-vivants. C'est en tout cas l'interprétation qu'on peut en faire de l'extérieur. Pour eux, la situation est simple : ils le font parce que leur Dieu leur a dit de le faire.

Les comtes vampires

« *Des idiots utiles, facilement manipulés à l'aide de magie simplissime.* » — Maida, Vampire (détruite).

Pour les Marche-Rêves, les comtes vampires sont une abomination sur la surface de la terre qui devrait être nettoyée par le feu à la première occasion. Du moins en principe...

En pratique, ils constatent que leurs rêves les conduisent surtout dans d'autres directions, de sorte qu'ils ne peuvent pas se concentrer sur le développement des stratégies qui seraient nécessaires pour abattre des morts-vivants aussi influents. En outre, les Marche-Rêves qui sont amenés à affronter des vampires répètent souvent l'expérience de Bénédicte la Radieuse, et se retrouvent transformés, ou au moins tués. Le fait que la plupart des groupes sachent qu'ils risquent de subir le même sort peut, peut-être même inconsciemment, influencer l'interprétation de leurs rêves.

4.5.5 Symboles et signes

Les Marche-Rêves n'utilisent pas autant de signes secrets que d'autres groupes, et ils n'ont pas de badge officiel. Les membres connaissent personnellement les autres groupes, et sont présentés personnellement à d'autres lorsque cela devient nécessaire. L'ensemble du groupe est si dispersé qu'il n'a jamais été nécessaire pour les membres de reconnaître les autres membres lors de la première réunion.

Les Marche-Rêves ont cependant tendance à suivre deux conventions. Tout d'abord, ils portent généralement du noir. On explique parfois qu'il s'agit d'un hommage à Elisinda la Noire, mais il est plus probable que cela reflète simplement la préférence des Moriens pour la couleur du deuil. Bien que les Marche-Rêves ne disent pas explicitement aux nouvelles recrues de porter du noir, il est courant d'exprimer sa désapprobation à l'égard de la tenue d'une nouvelle recrue jusqu'à ce qu'elle passe à la couleur appropriée. La plupart des membres savent que le noir est, pour des raisons qu'ils ne prennent pas la peine de théoriser, la bonne couleur à porter.

Les vêtements religieux moriens sont également noirs, mais les Marche-Rêves ne portent des vête-

ments sacerdotaux que s'ils sont réellement prêtres, sans quoi ils portent des vêtements noirs dans un style différent, par respect pour les serviteurs directs du dieu.

La deuxième convention n'est même pas reconnue par les membres. Presque tous portent un symbole visible de Morr, car ils en sont tous de fervents adeptes et souhaitent exprimer cette allégeance. Le port d'un tel symbole étant inhabituel dans la plupart des régions, cela les rend notables.

Ainsi, les Marche-Rêves se distinguent dans la foule, surtout si un groupe compte plus de deux membres. Certains nécromanciens plus malins que la moyenne ont pu en profiter pour rester discrets. Les groupes plus expérimentés le savent et font un effort particulier pour s'habiller différemment lorsqu'ils essaient de recueillir des informations. Néanmoins, même eux sont susceptibles de se vêtir en noir lorsqu'ils ne sont pas en service, et très peu d'entre eux vont jusqu'à cacher les symboles de Morr.

4.5.6 Appartenance

Les membres des Marche-Rêves sont tous des Moriens qui se consacrent à la lutte contre la menace des morts-vivants. Le groupe est très majoritairement humain, car Morr n'est pas un dieu populaire auprès des autres races. De façon assez surprenante, il compte principalement des membres appartenant à la classe moyenne. Cela reflète en partie la popularité de différents dieux suivant les niveaux sociaux. Mais surtout, la volonté de détruire les morts-vivants sur une bonne partie de son temps exige des revenus éloignés de la simple lutte pour la survie, ce qui tend à exclure la classe inférieure. De l'autre côté du spectre, il est socialement très difficile pour les nobles impériaux de se distancer du culte de Sigmar.

Les rêveurs forment la base de l'organisation, qui assure la cohésion entre chaque groupe. Ils sont également d'origines un peu plus diverses que les autres membres, car Morr peut envoyer des rêves prophétiques à n'importe qui. Un Prêtre de Morr doit certifier que chaque rêveur est authentique, ce qui signifie que l'existence de préjugés peut avoir un impact sur ces validations. Le groupe n'a jamais exclu les femmes, bien qu'il ait traversé des

périodes durant lesquelles il décourageait leur engagement ; à l'heure actuelle, les femmes sont traitées de manière assez égale en tant que candidates. Par contre, les préjugés contre les classes inférieures sont courants, et ceux contre les étrangers ont contribué à ce que les Marche-Rêves soient principalement de souche impériale et tiléenne. Cependant, aucun de ces faits ne représente des exigences formelles, de sorte qu'il y a toujours eu des exceptions. Quelques rêveurs de milieux atypiques ont passé pas mal de temps, généralement avec l'aide d'un contact dans les Marche-Rêves, à trouver un prêtre qui était disposé à les approuver.

Les personnes qui s'engagent pour accompagner les rêveurs appartiennent à trois grandes catégories. La plus importante est constituée de ceux qui ont survécu à une rencontre avec les morts-vivants. Bien que ces personnes puissent avoir n'importe quel passé, elles se tournent souvent vers les carrières martiales dans l'intérêt de survivre à de futures rencontres.

Le plus petit groupe est composé de Sorciers d'Améthyste. Le collègue ne désapprouve pas l'adhésion de ses membres aux Marche-Rêves, et ceci n'est pas un obstacle à l'avancement au sein du collègue. Cependant, les activités avec les Marche-Rêves ne sont pas non plus d'un grand secours dans la lutte pour le pouvoir politique au sein du collègue ; le magicien pourrait éventuellement devenir un Seigneur Sorcier, mais il serait probablement isolé, avec une influence limitée.

Enfin, il y a de nombreux Prêtres de Morr dans les groupes. Il y a une plus grande proportion de prêtres thaumaturges¹ que dans l'Ordre du Linceul, car les miracles de Morr sont très utiles pour combattre les morts-vivants, de sorte que les prêtres qui y ont accès ont tendance à survivre. Il n'est pas rare non plus que des membres de longue date du groupe ressentent l'appel du dieu et deviennent des initiés ou des templiers.

L'appartenance aux Marche-Rêves n'est généralement pas compatible avec la poursuite d'un travail normal ou d'une vie de famille. Les rêves peuvent emmener le groupe n'importe où, n'importe quand, et les membres doivent donc toujours être prêts à partir. De nombreuses recrues ont perdu leur vie normale dans leur poursuite des morts-vivants.

1. Capable de réaliser des miracles.

Les Chevaliers du Corbeau

Les Marche-Rêves et les Chevaliers du Corbeau sont des organisations différentes, malgré leurs objectifs très similaires et leur dévotion commune pour Morr. Les Chevaliers du Corbeau ne s'appuient pas sur les rêves pour les guider dans leurs combats contre les morts-vivants, et ils sont généralement sceptiques quant aux revendications des Marche-Rêves. Bien qu'ils admettent naturellement que Morr parlent en rêve, ils se moquent de l'idée qu'il agisse comme un capitaine de milice, envoyant des ordres à ses sergents pour contrôler leurs activités quotidiennes.

Les Marche-Rêves n'aiment pas qu'on se moque d'eux, et considèrent que les Chevaliers du Corbeau manquent de respect envers la volonté du Dieu. Ils ont fait part de ceci à leurs contacts dans le Culte de Morr, et sont en partie responsables des problèmes qu'ont les Chevaliers du Corbeau avec l'Ordre du Linceul. Néanmoins, il va sans dire que si des membres des deux groupes se retrouvent face aux mêmes morts-vivants, ils coopèrent jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu. Généralement, leur collaboration ne va pas plus loin.

4.5.7 Recrutement

Les conditions formelles d'adhésion au groupe sont très simples : tout adepte de Morr qui souhaite combattre les morts-vivants peut s'y joindre. Officieusement, les choses sont un peu plus complexes.

Le recrutement dans un groupe est à la discrétion de ce groupe, sauf que le rêveur a un droit de veto, car il a un accès direct à la volonté de Morr. Il est normal que les rêveurs rejettent les candidats qu'ils n'aiment pas, parce que combattre les morts-vivants avec quelqu'un que vous détestez n'est que l'antichambre d'un destin funeste. Même si le rêveur ne s'y oppose pas, presque toutes les bandes exigent une période d'essai pour tester la nouvelle recrue. Cette période est généralement assez longue pour rendre difficile le retour du candidat à son ancienne vie, et comme elle n'est jamais terminée tant qu'il n'y a pas eu au moins un combat avec les morts-vivants, elle peut être fatale.

Dans la pratique, il y a très peu de différence entre un membre à l'essai et un membre à part entière, et un grand nombre de groupes utilisent ce critère

comme l'un des tests. Une recrue qui ne se préoccupe pas d'être membre à part entière, se concentrant sur sa mission contre les morts-vivants, a de grandes chances d'être acceptée. Tandis que celle qui se plaint de ne pas être acceptée à part entière est susceptible d'être rejetée, car elle est plus intéressée par son statut que par la mission.

Le recrutement d'un nouveau rêveur est plus impliqué, car n'importe qui peut dire que Morr lui envoie des rêves prophétiques. De manière assez compréhensible, les prêtres qui font des miracles de manière visible et prouvable sont automatiquement acceptés comme rêveurs.

Il y a cependant d'autres rêveurs, car Morr ne limite pas ses conseils à ses prêtres. Ces cas sont plus difficiles à vérifier, car les rêves ne sont pas accompagnés d'un certificat d'authenticité. La règle des Marche-Rêves est que tout candidat rêveur doit être accepté comme authentique par un prêtre de Morr qui n'est pas membre du groupe. Naturellement, la plupart des rêveurs qui pensent avoir trouvé un nouveau rêveur vont voir un prêtre sympathique pour obtenir cette approbation.

Cependant, la plupart des prêtres sont prudents quant à l'authentification d'un rêveur. Cela signifie en effet qu'ils déclarent que quelqu'un est un prophète de Morr, et même si la signification formelle d'une telle déclaration est limitée, les prêtres veulent éviter de se tromper. Ainsi, la plupart des prêtres insistent sur une période d'examen préalable.

Ils examinent deux aspects. Tout d'abord, la dévotion du candidat envers Morr et la destruction des morts-vivants est examinée. Le prêtre peut concevoir des tests de foi et observer très attentivement le comportement quotidien. Ensuite, la précision des rêves est évaluée. Le prêtre prend note des rêves racontés par le rêveur, puis les compare à ce qui se passe réellement. Il y a toujours une part de subjectivité dans cette opération, et personne ne s'attend à ce que chaque rêve soit significatif, mais la plupart des prêtres exigent au moins une poignée de rêves manifestement prophétiques avant de déclarer le rêveur comme étant authentique. Il est évident que l'évaluation d'un rêveur potentiel est un investissement substantiel en temps et en efforts, ce qui signifie que les prêtres qui le font sont tous amis avec les Marche-Rêves.

4.5.8 Droits et devoirs

Les Marche-Rêves n'ont pas de patron riche ou puissant, les avantages de l'adhésion sont donc pour la plupart subtils, et beaucoup d'entre eux s'accompagnent des responsabilités.

Tout d'abord, les membres des Marche-Rêves peuvent prétendre à un logement temporaire dans les Temples de Morr, et y rester gratuitement pendant une durée raisonnable. Les prêtres ne sont pas tenus de nourrir le groupe ou de leur fournir un bon logement, mais celui-ci doit être acceptable. S'il y a un problème connu de morts-vivants dans la région, l'accueil est normalement très bon, et les accueils plus mitigés s'améliorent souvent une fois qu'un nécromancien est démasqué.

Deuxièmement, les bandes peuvent faire appel à d'autres groupes pour obtenir de l'aide si elles sont confrontées à un problème particulièrement difficile. Il faut normalement un peu de temps pour que l'aide arrive, donc ce n'est pas une option en cas d'urgence, mais les renforts de chasseurs de morts-vivants expérimentés sont difficiles à trouver pour la plupart des autres personnes.

Enfin, les bandes reçoivent les rapports rédigés par d'autres bandes, ce qui constitue l'une des principales responsabilités des Marche-Rêves.

Après chaque rencontre avec un mort-vivant, un nécromancien ou même un livre de nécromancie, la bande doit rédiger un rapport donnant tous les détails pertinents et l'envoyer à toutes les bandes avec lesquelles elle est en contact. Ces groupes, à leur tour, copient le rapport et l'envoient aux groupes avec lesquels ils sont en contact. La copie prend du temps, et les bandes sont donc encouragées à rédiger des rapports courts et précis ; la plupart sont naturellement enclines à le faire dans tous les cas. En outre, la plupart des bandes attendent un certain temps après avoir reçu un rapport pour voir si d'autres contacts vont également en envoyer une copie, ce qui permet de réduire le nombre de copies à faire. Du coup, les signalements ne se répandent pas très rapidement.

Chaque bande est tenue de maintenir une base où ces rapports peuvent être envoyés. Il s'agit presque toujours d'un Temple de Morr sympathisant, bien que les groupes ayant des Magisters d'Améthyste dans leur rang utilisent parfois des collèges de sor-

cellerie. Quelques groupes voient leurs rapports envoyés à un aubergiste allié, souvent un ancien aventurier qui saurait se débrouiller au cas où les nécromants chercheraient à lui causer du tort.

Les Marche-Rêves ne fixent aucune règle quant à l'utilisation des rapports. Presque toutes les bandes les lisent, car elles contiennent souvent des informations précieuses sur leurs ennemis. Beaucoup les brûlent ensuite, parce qu'ils ne veulent pas avoir un stock de textes sur les morts-vivants. La plupart brûlent au moins quelques rapports, bien que de nombreux groupes conservent les plus utiles. Quelques-uns copient même les points les plus importants dans un livre, mais ce niveau d'effort clérical est inhabituel. Quelques-uns gardent tout, et on dit qu'il y a au moins un Temple de Morr qui a été la base enregistrée d'un groupe de Marche-Rêves presque depuis le début, et qui détient probablement le plus grand dépôt de connaissances sur les morts-vivants dans le Vieux Monde.

Certains groupes prennent le temps de vérifier l'exactitude des rapports qu'ils reçoivent. Dans certains cas, une bande vérifie les faits parce que les morts-vivants ont été trouvés près de leur base et qu'elle veut s'assurer que la menace a été complètement éliminée. Dans d'autres cas, cependant, ils effectuent ces vérifications parce qu'ils ont des doutes sur l'exactitude du rapport, ou même parce qu'ils soupçonnent la bande de collaborer avec les morts-vivants ou avec des puissances obscures d'un autre type. Quelques bandes passent autant de temps à surveiller leurs collègues qu'à chasser les morts-vivants, ce qui est particulièrement fréquent parmi les bandes qui ont eu une rencontre avec des répurateurs.

On dit aux nouveaux membres des Marche-Rêves que leur adhésion ne leur confère aucun privilège particulier par rapport à la loi ou aux chasseurs de sorcières et que le groupe ne peut pas les aider s'ils ont des ennuis. Plus généralement, on attend des groupes qu'ils soient discrets et qu'ils présentent aux autorités des preuves pour justifier leurs actions. Dans la plupart des cas, cette règle est appliquée par auto-préservation, mais certaines bandes prennent sur elles de s'assurer qu'aucun de leurs collègues ne se livre à des activités susceptibles de faire tomber les chasseurs de sorcières sur l'ensemble de l'organisation.

La tradition des bandes qui s'entraident a donné naissance à une coutume secondaire. De temps en temps, à la discrétion du rêveur, un groupe est censé inviter d'autres groupes à une soirée amicale. Cette fête peut avoir lieu dans un temple de Morr, mais il est plus courant de louer une salle dans une taverne ou une auberge. Ces fêtes sont censées n'être de simples dîners, une occasion de parler boutique et de se familiariser avec les membres locaux. Si aucun groupe n'est censé pouvoir accepter toutes les invitations, un groupe qui n'y est jamais allé attirerait les soupçons.

Cela s'explique en partie par le fait que ces dîners ont pour but réel de rassembler les gens et souder l'organisation. Parfois, le groupe hôte annonce un problème majeur lors du dîner et demande l'aide des Marche-Rêves rassemblés. Il est alors difficile de refuser, et le groupe doit avoir une très bonne raison de le faire. La plupart d'entre eux sont cependant désireux d'aider ; ils vivent pour combattre les morts-vivants, et ils ont désormais la possibilité de le faire aux côtés de leurs plus proches alliés dans la bataille.

4.5.9 Les secrets des Marche-Rêves

Début des informations secrètes réservées aux MJ.

Les Marche-Rêves n'ont pas de cercle intérieur secret, ou d'aspects de leur passé qui sont délibérément cachés ; la structure du groupe ne se prête tout simplement pas à de telles choses. Il existe cependant un certain nombre de vérités sur la organisation que la plupart de ses membres ne connaissent pas, et cette ignorance pourrait leur causer de sérieux problèmes.

Corruption

Les bandes corrompues sont beaucoup plus courantes que ce que les Les Marche-Rêves peuvent imaginer. Même les membres de groupes corrompus ne réalisent pas combien ils sont nombreux dans ce cas, la corruption est non organisée. Combattre les morts-vivants est difficile et dangereux, et les bandes sont généralement prêtes à accepter toute aide qui semble raisonnable. Lorsque le problème est vraiment grave, de nombreuses bandes sont prêtes à accepter une assistance qui est clairement dangereuse. Dans les cas les moins

graves, les bandes se retrouvent liées au crime organisé. Toutefois, les bandes qui deviennent de petits cultes d'une puissance de la Ruine, généralement Tzeentch, Khorne ou Nurgle, sont l'exemple le plus courant de corruption. Quelques-unes forment même des alliances de convenance avec des morts-vivants individuels.

Si cette corruption passe largement inaperçue, c'est parce que la plupart des bandes corrompues restent discrètes et continuent de chasser les morts-vivants. Dans la plupart des cas, elles reçoivent même toujours des rêves directeurs, même si la source de ces songes a pu changer.

Même avec la corruption rampante, il n'y a pas vraiment de groupes qui font semblant de chasser les morts-vivants. Les privilèges des Marche-Rêves ne sont pas assez attractifs pour attirer les fraudeurs. Les groupes les moins actifs sont simplement ceux dont les membres ont pris une semi-retraite.

La folie

Une proportion inquiétante de Marche-Rêves a perdu la raison. Les rencontres avec les morts-vivants ne sont pas bonnes pour la santé mentale, et le besoin de discrétion empêche la plupart des membres de chercher un traitement, même s'il est efficace. Ajoutez à cela le fait que, "les voix dans ma tête me disaient qu'il y avait des zombies ici", est une procédure de fonctionnement standard pour le groupe, et vous disposez d'un environnement parfait pour créer des gens fous à lier.

L'environnement influence également la folie ; les plus atteints des Marche-Rêves souffrent d'un délire de persécution intense, s'imaginant qu'une conspiration de nécromanciens ou de morts-vivants est en train de miner toute la société. Ils voient alors dans leur entourage une majorité de morts-vivants ou de gens sous l'influence des morts. De tels personnes peuvent rester longtemps dans le groupe avant que quelqu'un ne s'en aperçoive. D'autres souffrent d'un mal psychique fort différent, comme la sensation que leur corps se transforme peu à peu en celui d'un mort-vivant. Généralement, ces malades-ci arrêtent bien vite leur carrière, estimant que cette dernière est responsable de leur transformation fantasmée.

De terribles échecs

L'histoire des Marche-Rêves est parsemée de groupes qui n'ont pas réussi à empêcher une catastrophe majeure. Les membres fondateurs ont eu une chance d'empêcher la Nuit des Morts sans Repos, et plusieurs groupes auraient pu arrêter les Comtes vampires avant qu'ils ne puissent partir en guerre. A plus petite échelle, l'histoire de l'Empire regorge de nécromanciens et de vampires que les Marche-Rêves n'ont pas su arrêter. Les membres qui en apprennent beaucoup sur l'histoire du groupe pourraient bien en conclure qu'il s'agit d'un gaspillage total de temps et de ressources.

Il se peut toutefois que ce soit une erreur. Il est évident qu'on retient surtout les catastrophes qui ont eu lieu. Il est facile d'occulter tous les autres drames qui auraient pu arriver sans intervention réussie. Ce biais du survivant rend parfois difficile le jugement des actions du groupe, mais certains membres tâchent de s'en rappeler pour éviter de sombrer dans le désespoir.

4.5.10 Alliés

Les Marche-Rêves dans leur ensemble n'ont pas d'alliés ; le groupe n'a pas d'autorité centrale qui pourrait accepter des alliances. Les bandes individuelles, quant à elle, ont très souvent des alliés, et celles qui n'en ont pas sont fortement encouragés, par d'autres groupes, à en trouver.

Certaines personnes sont alliées à ces groupes, mais ne veulent pas rejoindre les Marche-Rêves pour diverses raisons. La raison la plus évidente est la dévotion à un autre Dieu, ou simplement la réticence à s'approcher trop près de Morr. Ce genre de relation est tout à fait acceptable pour l'organisation, et assez courante. Les non-membres ne devraient pas être autorisés à lire les rapports, et ne sont pas invités aux dîners. Mais toute personne qui veut aider dans la lutte contre les morts-vivants est la bienvenue.

Un nombre important de bandes ont une alliance avec un répurateur, à des degrés divers de proximité et de cordialité. Les chasseurs de sorciers sont surtout obsédés par la traque du Chaos, et sont souvent heureux d'avoir des alliés à qui déléguer les problèmes concernant les morts-vivants ; ils ne peuvent pas ignorer de telles abominations, mais

n'ont pas envie d'y consacrer trop de temps. Les Marche-Rêves, à leur tour, obtiennent là des informations, et un certain degré de couverture pour leurs propres activités.

La plupart des bandes aimeraient établir une alliance avec les autorités locales, et certaines font des tentatives pour en former une. Cela ne fonctionne que très occasionnellement, généralement après que la région a été confronté à une grave menace de la part des morts-vivants, et surtout si ce sont les Marche-Rêves qui y ont fait face. Lorsque cela arrive, cela leur donne une plus grande marge de manœuvre dans leurs enquêtes, et le soutien de la garde ou de la milice s'ils sont confrontés à une armée de non-morts.

Pour des raisons similaires, la plupart des groupes tentent de cultiver des alliances qui peuvent fournir des quantités importantes de muscles dans un délai très court. Les groupes qui ont la chance de disposer de fonds importants vont jusqu'à payer des capitaines mercenaires ou des réseaux criminels. Les Marche-Rêves n'ayant en général que peu à offrir en dehors de quelques paiements ponctuels, en général on ne peut pas véritablement parler d'alliance.

Bien sûr, les groupes de rêveurs établissent aussi parfois des liens avec d'autres groupes de justiciers errants. Même si ce mode de vie reste assez rare, d'autres bandes d'aventuriers parcourent le Vieux Monde, et peuvent vouloir se joindre occasionnellement ou régulièrement à la chasse aux morts-vivants.

Le culte de Morr

Beaucoup de prêtres de Morr ont des doutes sur les personnes qui consacrent tout leur temps à la chasse aux morts-vivants, en particulier s'ils prétendent être personnellement guidés par le dieu. Ainsi, le Culte dans son ensemble ne peut pas vraiment être considéré comme un allié des Marche-Rêves. D'autre part, le Culte, du moins dans l'Empire, ne désapprouve officiellement pas les Marche-Rêves, ce qui contraste avec son attitude envers les Chevaliers du Corbeau. Ainsi, les prêtres et les temples sont libres d'avoir de bonnes relations avec le groupe sans risque de censure officielle d'aucune sorte.

Concrètement, les prêtres sont des alliés naturels pour les Marche-Rêves, et proposent facilement d'héberger ces derniers. Les conditions sont spartiates mais suffisantes. L'aide ira rarement plus loin que ça, sauf si une unité de Gardes Noirs est sur place est présente. Elle dispose toutefois de sa propre liberté de choix pour ce qui est d'intervenir ou pas.

Il est tout à fait possible qu'un groupe d'escrocs abuse de la l'hospitalité des Temples, en se réclamant des Marche-Rêves. Cependant, très peu d'escrocs savent que le groupe existe, et la plupart de ceux qui le découvrent n'en savent pas assez pour être convaincants. Ce type d'incident est assez rare pour ne pas décourager les prêtres à faire preuve de cette générosité.

Il existe au moins un véritable groupe de Marche-Rêves qui ont commencé comme escrocs. Leur faux rêveur a soudain commencé faire des cauchemars récurrents sur les morts-vivants, et, étonnamment, les rêves se sont réalisés ; tous ont soudain développé une foi profonde en Morr. Ils ont réussi à s'intégrer au réseau sans jamais avoir été véritablement introduits ou validés officiellement.

4.5.11 Ennemis

Les ennemis des Marche-Rêves sont les morts-vivants et nécromanciens. Ce n'est guère surprenant.

Cependant, il y a très peu de nécromants qui travaillent à détruire l'organisation. Déjà parce que peu d'entre eux connaissent son existence. Les Marche-Rêves sont beaucoup plus discrets que les répurateurs, et les nécromanciens n'ont pas l'habitude de relayer la moindre informations à leurs pairs, si tant est qu'ils en connaissent.

Parmi ceux qui savent, seulement une minorité cherche à détruire le groupe des Marche-Rêves, et ce pour trois raisons.

Premièrement, l'organisation très décentralisée des rêveurs en fait un groupe très difficile à détruire. Il faudrait pour cela couvrir tout le Vieux Monde, et annihiler les bandes individuelles plus vite qu'elles ne recrutent que nouveaux groupes.

Deuxièmement, cette même organisation en fait une menace mineure. La plupart des nécroman-

ciens et des vampires qui les connaissent sont puissants et ils considèrent donc les Marche-Rêves comme de vulgaires cafards. S'ils les croisent, ils les écrasent, mais essayer de les éliminer complètement est vu comme une perte de temps.

Enfin, parce que les Marche-Rêves comptent sur les rêves pour avancer, et il est très facile pour les sorciers de les manipuler. Cela va si loin que certains nécromanciens arrivent à envoyer des groupes de rêveurs contre leurs propres ennemis.

Les Chevaliers du Corbeau

Les Chevaliers du Corbeau ne sont pas exactement des ennemis des Marche-Rêves, mais ils sont loin d'être des alliés. Les Chevaliers du Corbeau ont tendance à penser que les méthodes des Marche-Rêves sont stupides, et s'indignent de l'approbation tacite dont bénéficie ce groupe. Les Chevaliers Corbeaux ne combattraient jamais des Marche-Rêves, et ils partagent des buts communs, mais politiquement ils sont en lutte constante. Les Chevaliers de Corbeau profiteront de toute occasion pour dire du mal des Marche-Rêves auprès des prêtres de Morr qui voudront bien les écouter. Malheureusement pour les Chevaliers, les Marche-Rêves sont actuellement en position de force auprès du Culte, et ils utilisent cette position pour miner les Chevaliers de leur côté.

C'est, bien sûr, une idiotie dommageable. Les deux groupes devraient travailler ensemble, sinon fusionner en un seul. Si c'était le cas, les Comtes Vampires pourraient vraiment avoir quelque chose à craindre. Pour l'instant, la fierté et la tradition font que les morts-vivants peuvent dormir facilement dans leur tombe pour quelques nuits de plus.

4.5.12 Exemple de mentor : Corvin de Scheinfeld

« Quand une goule vous aura arraché la jambe, alors vous pouvez me donner des conseils. » - Corvin de Scheinfeld

Corvin de Scheinfeld est resté membre d'un groupe de Marche-Rêves durant plusieurs années, jusqu'à ce qu'il se fasse arracher la jambe par une goule. Il a choisi de se retirer dans un Temple de Morr, où il essaie mollement de devenir prêtre. Il est très

disposé à parler aux gens qui veulent combattre les morts-vivants, en leur faisant bénéficier de ses conseils et de son expérience, qui est considérable. Si les personnages s'approchent de son Temple en quête de conseils sur ces questions, ils seront envoyés à Corvin. S'il pense que ces personnes sont aptes, il peut faire les présentations nécessaires pour les aider à rejoindre les Marche-Rêves.

Historique

Corvin était un chasseur jusqu'au jour où il a trouvé des zombies à la place de cerfs qu'il cherchait. Il s'est enfui après avoir fait tomber deux d'entre eux, et a ramené des amis pour éradiquer l'infestation. Le nécromancien qui les avait levés était cependant revenu, et Corvin fut le seul à survivre à la rencontre. C'est lui qui tua le nécromant.

Un mélange de culpabilité et de peur le poussa à quitter la région. En errance, il finit par croiser le chemin d'une rêveuse du nom d'Aver. Cette dernière parvint Corvin de rejoindre son groupe, et le voilà qui devint un Marche-Rêve. Au début, il était un peu sceptique quant à ces rêves, mais elle était fort belle, et il espérait la séduire. En un an, il était totalement convaincu par ses rêves, et ne pensait plus à la romance.

Lors de leur dernière expédition, ils avaient tué un nécromancien quand ses serviteurs goules ont submergé le groupe. Ils se sont battus vaillamment pour se dégager mais Corvin et l'un de ses compagnons n'ont pas réussi. Corvin a dû regarder les goules manger son ami, lui étant maintenu en vie pour être mangé plus tard.

Les goules avaient mangé sa jambe gauche au moment où Aver est revenue avec des renforts pour le sauver. Un unijambiste chasseur de vampires n'est pas d'une grande utilité pour les Marche-Rêves, il s'est donc retiré dans un temple. Il est toujours en contact avec Aver, et reste très intéressé par les actions des Marche-Rêves.

Personnalité

Corvin pense qu'il a plus d'expérience des morts-vivants que quiconque avec qui il parle, et qu'il n'y a pire expérience que de se faire arracher la jambe par des goules pendant que vous êtes encore en vie. Il n'a pas tout à fait tort, et personne n'a encore réussi à surpasser son histoire. Il est très disposé à donner des conseils puisés dans son vaste savoir, et peut aussi raconter moult récits de ses actes de bravoure, mais se hérissent immédiatement si quelqu'un lui offre des conseils. Personne, après tout, n'a le genre d'expérience qui justifierait la chose.

Apparence

En fin de trentaine, Corvin est déjà battu par la vie, même s'il a conservé une certaine forme. Il s'habille en noir, portant une tunique et une veste courtes afin que sa jambe de bois et ses béquilles soient évidentes ; il veut que les gens demandent l'origine de son handicap, ce qui lui permet de donner force détails. Toute personne écoute patiemment toute son histoire gagne non seulement son respect, mais aussi une proposition d'écouter la version non censurée une prochaine fois. Son apparence est soignée, comme il convient à un initié de Morr, mais ses yeux brûlent toujours d'un feu dévorant.

4.5.13 Utiliser les Marche-Rêves

Les Marche-Rêves ont été conçus pour être très faciles à intégrer dans une campagne. Un rêve pourrait mener l'une de leurs bandes vers le groupe de joueurs et joueuses, peu importe où ils se trouvent. Un demande d'aide peut alors survenir. En outre, si l'un des personnages joueurs a accès à rêves prophétiques, les aventuriers pourraient devenir une bande de Marche-Rêves.

Une fois qu'un personnage fait des rêves prophétiques, il peut être utilisé pour indiquer aux joueurs l'intrigue en cours. N'hésitez pas à accorder gratuitement une capacité miraculeuse prophétique à un personnage, si le joueur exprime un intérêt pour le concept. Puisque le joueur n'a pas de contrôle complet sur ce genre de capacité, cela peut vous être utile à plus d'un titre.

4.5.14 Amorce de scénarios

Ces embryons d'histoires constituent des suggestions concrètes pour incorporer les Marche-Rêves dans votre campagne.

La cavalerie arrive

Les personnages joueurs sont largement dépassés lors d'un combat contre des morts-vivants, lorsqu'une bande de Marche-Rêves arrive et font basculer l'équilibre du combat. L'action des Marche-Rêves ne s'arrête pas là et ils demandent ensuite l'aide des personnages. Comment refuser à qui vient de vous sauver la vie ? Et comment sortiront-ils de la tanière du nécromancien visé s'ils acceptent cette mission à haut risque ?

Morr a besoin de vous !

Un des personnages se met soudain à avoir des rêves marquants concernant une attaque de morts-vivants. Ils se répètent sur plusieurs nuits, toujours à peu près de la même façon. Si les personnages essaient de trouver l'endroit qui apparaîtrait dans les rêves, ils tombent sur un groupe de morts-vivants, et un groupe de Marche-Rêves parvenus au même endroit. Une discussion entre les deux groupes offre une conclusion claire pour certains, auxquels d'autres pourraient ne pas adhérer : Morr a clairement guidé les personnages pour qu'ils rejoignent les Marche-Rêves. Ceci dit, les discussions sur l'adhésion pourront attendre que les morts-vivants soient vaincus.

Un zèle malavisé

Un chasseur de sorciers a conclu qu'un groupe précis de Marche-Rêves est rempli de cultistes du chaos, et prévoit de tous les brûler au bûcher. Les aventuriers ont été aidés par ces Marche-Rêves auparavant, et veulent donc éviter cette injustice. Bien sûr, il ne s'agit peut-être pas d'un faux jugement du répurateur, après tout.

Pas encore morts-vivants

Les personnages sont à la recherche d'un nécromancien ou vampire, et s'en rapprochent. Soudain, ils sont attaqués par des Marche-Rêves, qui semblent supposer qu'ils sont des alliés des morts-vivants. S'ils peuvent faire comprendre qu'ils ne le sont pas, ils peuvent stopper l'attaque et parler aux Marche-Rêves, qui ont été conduits à eux par un rêve. Cette bande est manipulée par le nécromancien, qui est inquiet de l'approche des personnages. Les Marche-Rêves refusent de l'admettre, que ce soit en public ou même entre eux ; que vont faire les personnages ?

L'allié incriminé

Source(s) : v4CIMorr

Les personnages joueurs commencent à nouer des relations avec un personnage non joueur qui pourrait leur être utile, lorsque ce dernier se voit soupçonné de pratiquer la nécromancie. L'accusation ne provient pas d'un répurateur, mais d'un groupe vagabond qui affirme être guidé par des rêves !

Le groupe sera-t-il tenté de défendre leur nouvel ami, ou vont-ils préférer enquêter à leur tour sur ces possibles actes impies ? Peut-être même pourraient-ils vouloir dérober un éventuel grimoire ancien, histoire d'en tirer un bon prix plus tard. Quoiqu'il en soit, les contacts avec la bande de Marche-Rêves pourront être houleux et culminer avec un procès public, ou au contraire s'avérer fructueux et amicaux jusqu'à permettre aux personnages joueurs de rejoindre le réseau de chasseurs de morts.

Quant à l'accusé, à vous de décider de sa culpabilité. Il pourrait s'agir d'une simple calomnie, un complot ourdi par des ennemis qui espèrent ainsi mettre plus facilement la main sur un terrain ou un bien (si l'accusé n'a pas d'héritier). Peut-être qu'il y a de réelles craintes à son sujet, qui sont inexacts mais restent alimentées par des habitudes inhabituelles ou criminelles (est-ce un déséquilibré qui mutilé des cadavres d'animaux, ou un trafiquant de cadavres ?). Enfin, il se pourrait que l'accusation soit pertinente : le personnage cherche à animer un proche qui lui manque, voire à lever une petite armée pour se venger d'un de ses ennemis au village. Il pourrait avoir été en contact avec un marchand

itinérant qui lui aurait vendu un grimoire maudit (et qui l'aurait proposé à quelqu'un d'autre avant, générant ainsi une piste d'enquête).

Le paquet

Source(s) : v4CIMorr

Pour un groupe de personnages qui fait déjà partie des Marche-Rêves.

La bande communique depuis quelques temps avec d'autres groupes, via quelques rencontres physiques mais surtout des échanges de rapports écrits. Un rapport récent indique d'une bande amie est en difficulté, traquée par un nécromancien désireux de mettre fin aux agissement des Marche-Rêves dans sa région.

Si les personnages joueurs se déplacent pour aider ces alliés en difficultés, ils arriveront malheureusement trop tard, le groupe a déjà été en grande partie anéanti. Quelques survivants peuvent décrire la chute et expliquer qu'une grande quantité de rapports n'avait jamais été détruit, et que les sbires du nécromant disposent maintenant de vastes connaissances à propos des Marche-Rêves des environs, et au-delà. Ces textes contiennent même des informations quant à des artefacts surveillés et qui pourraient servir au sorcier maléfique.

Il importe de retrouver et de détruire ces informations au plus vite. En se mettant en route au plus vite et de manière efficace, la bande peut retrouver les serviteurs du nécromancien avant qu'ils ne délivrent leur butin. S'ils traînent ou sont mis en difficultés, ils pourront avoir à affronter le sorcier et toute sa troupe avant qu'il ne développe son plein potentiel néfaste.

Chapitre 5

Bénédictions et miracles

Mentions préliminaires

La liste de miracles qui suit est constituée là encore de plusieurs sources : des sorts et prières des version 1 à 4 du jeu ont été soit directement importés soit adaptés, ou recrées en partant d'une simple inspiration. D'autres enfin ont été créés de toute pièce pour ce guide. Pour ces qui est des pouvoirs importés de la version 3 : cette dernière étant très différente des autres, ils ont parfois été fortement réinterprétés. Je n'ai pas réussi à retrouver tous les pouvoirs de cette version et il en manque donc quelques-uns, qui pourraient se voir ajoutés plus tard.

Le document source est précisé pour chaque miracle, ce qui vous permettra de conserver ce que vous désirez suivant ce que vous considérez comme une source valide à votre table. En outre, afin de permettre d'utiliser ces pouvoirs avec n'importe quelle version du jeu de rôle, ils ont été complétés et harmonisés. En effet, chacun s'est vu attribuer des lignes optionnelles concernant des difficultés ou composants que vous utiliserez ou pas.

Par souci d'exhaustivité, certains pouvoirs peuvent paraître faire doublon, ayant des noms et des effets très proches. Il est alors facile de n'en sélectionner qu'un à conserver pour votre table, mais il est aussi possible de considérer que ces variantes cohabitent dans le Vieux Monde, reflétant les régionalismes inhérents à de nombreux cultes et en particulier à celui de Morr. Le grand nombre de miracles ainsi rendu disponible pouvant devenir difficile à lire, ces derniers sont regroupés sous différentes catégories.

Pour donner la priorité à la compatibilité avec la version 4 qui est la dernière à ce jour, certains pouvoirs des versions précédentes ont été renommés pour éviter des confusions. Toujours pour favoriser

cette compatibilité avec la dernière version du jeu, on y trouvera des éléments spécifiques à cette version, par exemple des référence aux états (comme *Hémorragie*) ou aux talents (comme *Peur*).

Après quelques propositions de règles additionnelles, nous aurons donc ci-après une liste de miracles, répartis en cinq catégories : sacerdoce (rites du quotidien), songes et augures, chasse aux morts-vivants, défense du culte et enfin un regroupement des quelques miracles attribués spécifiquement à certains sous-groupes du culte.

Bien sûr, aucun prêtre n'est supposé avoir accès à tous ces miracles, il convient d'en accorder une sélection à chacun, suivant sa vision du culte, ses objectifs spirituels et l'ordre auquel il appartient.

5.1 Règles additionnelles

5.1.1 Une piété humble

Source(s) : v4LEPP

Le supplément gratuit écrit par Ben Scerri, intitulé *Liber Etcetera : Petty Piety*, propose de nouvelles règles concernant la religion, prises sous l'angle du culte quotidien. Ces règles modifient notamment l'utilisation de la compétence *Prier* (qu'il propose de transformer en compétence de base afin de permettre à tout croyant d'obtenir des faveurs divines).

Ce document propose aussi des règles concernant les gris-gris et colifichets que la population aime à détenir pour s'assurer des bonnes grâces divines, ainsi que des notes sur le caractère indifférent ou capricieux des dieux.

5.1.2 Tout est Chaos

Source(s) : v4CIMorr

Qu'est-ce qu'un miracle ?

Si l'on considère que les dieux ne sont que des manifestations alternatives d'un chaos primordial, il est possible d'envisager le fait que les miracles ne soient rien d'autres que de la magie qui prend forme grâce à l'intercession d'une entité supérieure. Dans ce cas, même si le prêtre délègue la canalisation des vents magiques à son dieu, il n'est pas si éloigné d'un sorcier.

Cette vision des choses impacte surtout la façon dont vous gérerez le fonctionnement de votre univers de jeu. Cela peut impacter la façon dont les rêves inspirés par Morr peuvent parfois guider un initié. Est-ce que ses peurs profondes pourraient emmener ses songes dans les tréfonds d'un chaos rampant, qu'il prendrait pour un songe divin ?

En termes de règles plus chiffrées, vous pouvez considérer que les points de péché peuvent se transformer en points de corruption. Lors des nuits spéciales que sont la nuit des sorcières ou la nuit des mystères, si un prêtre ou une prêtresse de Morr n'accomplit pas les rituels prévus (ou simplement si les énergies mises en jeu cette nuit précise sont particulièrement fortes), jusqu'à 1d4 points de Péché se transforment en points de Corruption.

5.1.3 Retour des ingrédients

Source(s) : v4CIMorr

Tous les miracles rassemblés ici proposent l'utilisation d'un ingrédient. Cela permet à la fois de les rendre utilisables en version 1 ou 2 de Warhammer, mais aussi de proposer une alternative aux règles de la version 4.

En effet, en lien avec la règle *Tout est Chaos* mentionnée plus haut, si les règles de la version 4 proposent l'utilisation d'ingrédients en magie (sans plus préciser leur nature mais simplement leur coût), on peut imaginer que des ingrédients pour une magie divine peuvent faire sens.

Afin de distinguer néanmoins la magie de la prêtrise, vous pouvez peut-être partir du principe que pour les miracles, les objets supports ne sont pas consommés par simplement vidés d'une certaine

charge divine. Ainsi, une statuette ou un symbole devra être régulièrement rechargée à l'aide de prières (chaque ingrédient est déchargé après chaque usage). Ce n'est pas quelque chose qui devrait être fait à la va-vite entre deux combats, mais réalisé dans le calme d'un moment de recueillement. Par exemple au lever ou au coucher. Bien sûr, certains ingrédients sont par nature consommables, et doivent être régulièrement rachetés ou fabriqués (c'est le cas des bougies, de l'encens ou de l'eau bénite).

Certains miracles ont un ingrédient qui est noté (*obligatoire*), pour ceux-ci mieux vaut considérer que le matériel indiqué est bel et bien requis, quelque soit les règles utilisées. Cela permet d'intégrer des éléments rappelant l'aspect religieux du rituel (avec l'utilisation d'encens par exemple). Profitez-en alors pour prendre le temps de décrire les sens et souvenirs mis en éveil par ces artifices.

Impact sur les tests : les bonus indiqués sont du type +1, +2, etc. Cette notation de reprise de la v2 est utilisable telle quelle pour cette version. Pour ce qui est de la version 4, il suffit de multiplier ce bonus par 10 et d'en faire un pourcentage. Ainsi, un ingrédient procurant +1 en v2 procure +10 % au jet de prière en v4.

Notez que l'idée n'étant pas de transformer les prêtres en sacs ambulants transportant des dizaines de babilles diverses, certains ingrédients se retrouvent dans plusieurs miracles.

5.2 Sacerdoce

Esprit de Morr

Source(s) : v4CIMorr

Difficulté : 4

Temps d'incantation : Environ trois minutes

Portée : Contact

Cible : 1

Durée : (Bonus de Sociabilité) semaines (spéciale)

Ingrédient : eau bénite (+1)

Vous prenez le temps de bénir un objet au nom de Morr. Il peut s'agir tout simplement d'un symbole religieux présent dans un Temple, afin de maintenir la sanctification de ce dernier. Mais il peut aussi s'agir de charger un objet en énergie divine dans

le but de faciliter un miracle plus tard (utilisation des ingrédients). C'est aussi de cette façon que l'on peut bénir de l'eau, qui a son tour peut faciliter plus tard cette même opération.

Main de Morr

Source(s) : v4Core

Difficulté : 5

Temps d'incantation : 1 round

Portée : Contact

Cible : 1

Durée : (Bonus de Sociabilité) heures (spéciale)

Ingrédient : eau bénite (+1)

Vous touchez les yeux de quelqu'un proche de la mort et vous implorez Morr de guider son âme sans s'en emparer. La cible doit avoir 0 points de blessures et être consentante. Pour la durée du Miracle, la cible gagne l'état *Inconscient* et ne se dégradera pas jusqu'à la fin du Miracle, repoussant la maladie, ignorant les Blessures Critiques, les poisons et autres. Le Miracle prend fin si une guérison appropriée est apportée, ou si vous pratiquez les rites funéraires. Si vous le faites, ce qui prend environ une minute, l'âme de la cible passera par le Portail vers la mort, et le cadavre ne pourra jamais être utilisé par la Nécromancie.

Préservation des morts

Source(s) : v2ToS

Difficulté : 6

Temps d'incantation : 1 minute

Durée : 24 heures

Portée : contact

Ingrédient : un morceau de fruit frais (+1)

Vous enrayez provisoirement la décomposition d'un cadavre, ce qui vous permet de le préserver. Tant que le sort fait effet, le corps ne peut pas être animé par un sort de Nécromancie.

Rites funéraires

Source(s) : v4Core

Difficulté : 5

Temps d'incantation : Environ une minute

Portée : 1 mètre

Cible : 1

Durée : Eternelle

Ingrédient : eau bénite (+1)

Vous chantez un requiem solennel devant un cadavre. Ce Miracle assure que l'âme est envoyée par le Portail vers le Royaume de Morr, et garantit que le cadavre ne pourra pas être ciblé par les sorts de Nécromancie. Si le Miracle cible un ennemi avec les Traits *Mort-vivant* ou *Fabriqué*, il sera détruit.

5.3 Songes et augures

Bec de corbeau

Source(s) : v4CIMorr

Difficulté : 8

Temps d'incantation : 1 round

Portée : (Bonus de Sociabilité x 5) mètres

Cible : 1

Durée : (Bonus de Sociabilité) minutes

Ingrédient : une plume de corbeau (+1)

Vous entrez en communication spirituelle avec un corbeau qui se trouve dans votre champ de vision et à portée. Vous pouvez lui envoyer des consignes ou lui poser des questions, mais le dialogue ne passe pas par des mots. Ce sont des images et des émotions qui représentent le vecteur principal de discussion, à la manière d'un rêve éveillé. La réussite des requêtes effectuées ou de la récolte d'informations peut être évaluée à l'aide d'un Test de *Sociabilité* intermédiaire (+0).

Condamné

Source(s) : v4Core

Difficulté : 7

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : Contact

Cible : 1

Durée : Instantanée

Ingrédient : de la cendre (+1)

En plongeant profondément votre regard dans celui

de la cible, tout en murmurant une lamentation à Morr, vous obtenez une vision de sa Destinée, un aperçu de ce que lui réserve l'avenir. Cette vision est presque toujours liée à la mort de la cible. Ce Miracle ne peut être pratiqué qu'une seule fois par Personnage, après quoi le talent *Destinée* peut être acheté par des PX comme s'il faisait partie de la carrière de la cible.

Discours de Morr

Source(s) : v2ToS

Difficulté : 20

Temps d'incantation : 1 minute

Durée : cf. texte

Portée : cf. texte

Ingrédient : un grand miroir (+2)

L'esprit d'un humain mort apparaît devant vous et répond à un nombre de questions égal à votre valeur de Magie. Vous devez cependant disposer de tout ou partie du corps qui accueillait jadis cet esprit. Ce dernier ne saurait mentir et doit répondre, mais il choisit le volume exact d'informations dévoilées. Il est limité aux informations qu'il connaissait de son vivant. Si on lui pose une question à laquelle il n'a pas de réponse, il ne dit rien, mais la dite question entre dans le quota auquel vous avez droit. L'esprit quittant le royaume des morts avec la permission de Morr, tout corps ne peut être pris pour cible qu'une seule fois par ce sort, quel que soit celui qui le lance. Que la première incantation soit couronnée de succès ou non, toute tentative ultérieure visant ce même corps attire automatiquement la colère des dieux. Vous devez poser l'ensemble de vos questions dans un délai de 1 minute par point de Magie. Une fois ce laps de temps écoulé, l'esprit s'en retourne au royaume des morts.

Journal de rêves

Source(s) : v4CIMorr

Difficulté : 4

Temps d'incantation : Quelques minutes par jour

Portée : Objet

Cible : 1

Durée : N/A

Ingrédient : un petit portail de pierre placé près du journal (+1)

Pratiqué régulièrement, ce petit miracle du quoti-

dien permet au prêtre ou à la prêtresse qui l'invoque de noter en détail tous les rêves de la nuit. En effet, les souvenirs fuyants font place à des images plus tenaces et plus faciles à noter de manière exhaustive. Plus le travail d'écriture de ce rêves est régulier, si possible quotidien, plus les effets sont manifestes. En outre, à l'aide de cette prise de note bénie, et de la relecture régulière qui va avec, des schémas prophétiques peuvent apparaître peu à peu, via des éléments récurrents ou l'apparition d'une structure.

Lettre oubliée

Source(s) : v4CIMorr

Difficulté : 9

Temps d'incantation : 1 round

Portée : (Sociabilité) mètres

Cible : 1

Durée : Instantanée

Ingrédient : un morceau de tissu noir (+1)

La cible visée (créature vivante et capable de rêver) se voit replongée dans le pire cauchemar qu'elle a pu vivre en songe (dont elle pouvait se rappeler ou avoir totalement oublié). La cible doit effectuer un test de Force Mentale, avec un malus de 10 % par mutation (physique ou mentale) qu'elle porte en elle (ainsi qu'éventuellement un malus de 2 % par point de corruption). La cible bénéficie par contre d'un bonus de 100 % à ce test si sa vie est dédiée aux Puissances de la Ruine (pour un guerrier du chaos par exemple). En cas d'échec à ce test, la cible gagne un état *Brisé*.

Message onirique

Source(s) : v2ToS

Difficulté : 10

Temps d'incantation : 1 minute

Durée : 30 secondes

Portée : cf. texte

Ingrédient : un bout de laine (+1)

Description : vous apparaissez dans les songes d'un personnage et lui délivrez un message ne dépassant pas 30 secondes. Le rêveur doit être quelqu'un que vous avez rencontré personnellement, doit parler une langue que vous connaissez et doit dormir au moment où le sort est lancé.

Oracle onirique**Source(s) :** v3PG

Difficulté : 9

Temps d'incantation : 4 minutes juste avant le coucher

Portée : Vous

Cible : Vous

Durée : Une nuit

Ingrédient : un journal de rêves (+2)

Vous demandez à Morr de vous donner la sagesse ou de vous guider face à ce qui vous attend. Il vous enseigne en rêve, de manière plus ou moins énigmatique. En cas d'échec, la nuit est agitée et vous vous réveillez avec un état *Exténué*.

Pressentiment**Source(s) :** v2ToS

Difficulté : 8

Temps d'incantation : 1 demi-action

Durée : 24 heures ou jusqu'à déclenchement

Portée : vous

Ingrédient : un petit miroir (+2)

En lançant pressentiment, vous jouissez d'un aperçu soudain d'un événement à venir, même si les circonstances précises de celui-ci vous échappent. Vous bénéficiez d'un bonus de +10

Repos éternel**Source(s) :** v2ToS

Difficulté : 16

Temps d'incantation : 10 minutes

Durée : instantanée

Portée : contact

Ingrédient : un pieu en bois parfumé (+2)

Vous psalmodiez une prière solennelle au-dessus d'un cadavre, vous assurant ainsi que son âme prend bien la direction du Royaume de Morr. Le cadavre est à jamais immunisé contre les sorts de Nécromancie. Si la cible est un mort-vivant, elle doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être aussitôt détruite. Si la cible n'a pas de Force Mentale, elle n'a droit à aucun test pour éviter la destruction. Le prêtre doit toucher la cible tout au long de l'incantation. Ce rituel est pratiqué sur de nombreux cadavres du Vieux Monde, mais seuls les individus ayant le talent Inspiration divine peuvent

user de son pouvoir.

Rêve directeur**Source(s) :** v2ToS

Difficulté : 15

Temps d'incantation : 1 minute

Durée : instantanée

Portée : vous

Ingrédient : un bâtonnet d'encens (+2)

Vous recevez un rêve au sujet d'une ligne de conduite que Morr veut vous voir adopter. Ce rêve est toujours clair, mais jamais complet. De plus, il n'aborde jamais les motivations de Morr. La vision vous montre généralement en train de réaliser une action précise, en un lieu précis, à un moment précis. D'une façon ou d'une autre, vous connaissez le nom du lieu en question, son emplacement exact et la date convenue, même si tout ne vous paraît pas clair de prime abord. Vous n'avez aucun contrôle sur le contenu du rêve et rien ne vous garantit que vous survivrez aux actions entrevues. Des incantations successives délivrent quasi systématiquement le même rêve, du moins jusqu'à ce que le prêtre ait fait ce qui lui est demandé où que le temps qui lui est imparti soit écoulé. Ne pas se conformer au rêve revient à enfreindre les règles du culte ; si vous avez prié pour bénéficier d'un tel rêve, vous avez tout intérêt à l'observer.

Révélation**Source(s) :** v2ToS

Difficulté : 12

Temps d'incantation : 1 minute

Durée : instantanée

Portée : vous

Ingrédient : un cheveu, une rognure d'ongle ou une goutte de sang de la cible (+2)

Morr vous offre une vision abordant un fait important de l'avenir d'un personnage. Souvent, il s'agit de la façon dont il va mourir, mais pas toujours. Le fait est toujours isolé ; vous apprendrez ainsi que quelqu'un va être tué par des orques, mais pas où ni comment. Si le sort est lancé sur un personnage joueur, le MJ doit utiliser le fait en question dans le sens de l'aventure en cours. Révélation ne peut être lancé qu'une fois par personnage. Le MJ demeure l'arbitre ultime quant à la qualité de l'in-

formation apprise.

Tisseur de Rêves

Source(s) : v3PG

Difficulté : 16

Temps d'incantation : une demi-heure

Portée : Monde

Cible : 1

Durée : Quelques minutes

Ingrédient : un objet ayant appartenu à la cible (+2)

Vous entrez dans le rêve d'une créature mortelle, où qu'elle soit dans le monde. Lorsque vous êtes dans son rêve, vous pouvez lui parler comme si vous vous trouviez face à face. Cependant, cette expérience est surréaliste. Vous pouvez utiliser vos compétences sociales comme Charisme ou Commandement pour influencer le rêveur. Néanmoins, il pourrait ne pas se rappeler du rêve à son réveil (de manière totale ou partielle), ou bien ne pas y prêter plus d'attention qu'à d'autres rêves communs.

Visions de Morr

Source(s) : v2ToS

Difficulté : 15

Temps d'incantation : 1 minute

Durée : instantanée

Portée : vous

Ingrédient : un champignon ramassé sur une tombe (+2)

Vous priez et demandez à Morr de vous accorder une vision concernant un problème auquel vous faites actuellement face. Le MJ effectue secrètement un test de Sociabilité à votre place. En cas de réussite, vous recevez une vision correspondant à votre problème, qui peut vous donner des indices sur les moyens de le résoudre. En cas d'échec, la vision transmise est étrange et semble signifier quelque chose, mais elle n'a en réalité ni queue ni tête.

Visions de Morr

Source(s) : v4CIMorr

Difficulté : 15

Temps d'incantation : 1 minute

Durée : instantanée

Portée : vous

Ingrédient : un champignon ramassé sur une tombe (+2)

Vous priez et demandez à Morr de vous accorder une vision concernant un problème auquel vous faites a TODO rêves éveillés (de groupe) état Aveuglé + Assourdi ?

5.4 Chasse aux morts-vivants

Anéantir les morts-vivants

Source(s) : v4Core

Difficulté : 11

Temps d'incantation : 1 round

Portée : Vous

Cible : Zone d'effet

Durée : Instantanée

Ingrédient : un morceau de linceul jamais utilisé (+1)

Vous faites appel à la puissance de Morr pour châtier tous les morts-vivants. Un feu noir se propage depuis votre corps en un cercle parfait dont le rayon en mètre est égal à votre Bonus de Sociabilité. Toutes les cibles potentielles ayant le Trait de créature Mort-vivant perdent 1d10 points de blessures, qui ignorent le Bonus d'Endurance et les PA. Tout mort-vivant détruit par ce Miracle ne peut jamais être relevé par Nécromancie dans des conditions normales. Pour chaque +2 DR, vous pouvez augmenter la zone d'effet de +(Bonus de Sociabilité) mètres.

Bienfait de Morr

Source(s) : v2ToS

Difficulté : 5

Temps d'incantation : 1 demi-action

Durée : 1 minute (6 rounds)

Portée : contact (vous)

Ingrédient : une plume de corbeau (+1)

Vos paroles vibrantes permettent à un personnage de saisir l'ampleur de la nature vraiment pitoyable des morts-vivants. Le personnage est immunisé contre la Peur et la Terreur suscitées par les morts-vivants.

Bienfait du passage

Source(s) : v2ToS

Difficulté : 4

Temps d'incantation : 1 demi-action

Portée : contact (vous)

Durée : 1 minute (6 rounds)

Ingrédient : une tenue funéraire déchirée (+1)

Vous en appelez à la bénédiction de Morr pour susciter l'indignation de votre dieu en présence de morts-vivants. Toute arme que manie le personnage est considérée comme magique pour ce qui est de blesser les morts-vivants.

Défi à la Non-Mort

Source(s) : v3PG

Difficulté : 10

Temps d'incantation : 1 round

Portée : (Bonus de Sociabilité x 3) mètres de rayon

Cible : Morts-vivants dans la zone

Durée : (Bonus de Sociabilité) rounds

Ingrédient : encens (obligatoire)

En chaque début de round, les morts-vivants situés dans la zone prennent un point de dégât et tout avantage qu'ils auraient pu accumuler.

Destruction de mort-vivant

Source(s) : v2Core

Difficulté : 13

Temps d'incantation : 1 demi-action

Portée : 24 mètres

Ingrédient : un pieu en bois (+2)

Votre contact (avec la main ou le pieu) inflige une attaque d'une valeur de dégâts de 10+DR à un mort-vivant. La cible bénéficie de son Bonus d'Endurance et de son armure éventuelle.

Destruction des morts-vivants

Source(s) : v1Core

Portée : 24 mètres

Ingrédient : eau bénite (+1)

Ce sort peut être utilisé contre n'importe quel groupe de morts-vivants situé à portée du prêtre et affectera 1d6 de ces créatures. Celles-ci pourront faire un test de Force Mentale afin d'éviter d'être réduites en poussière (ou dans le cas des morts-vivants éthérés) disparaître. Les morts-vivants réussissant le test ne seront pas affectés par le sort.

Fragrance de la Rose Noire

Source(s) : v3PG

Difficulté : 10

Temps d'incantation : 1 round de préparation, 1 round de diffusion

Portée : (Bonus de Sociabilité x 3) mètres

Cible : Alliés vivants

Durée : 1 round / 1d4 rounds / 2d4 rounds

Ingrédient : encens (obligatoire)

Les alliés à portée qui peuvent entendre vos prières et sentir votre encens considèrent tous les niveaux de Peur ou de Terreur provenant de morts-vivants comme étant inférieurs de 1 point. En outre, tant que le pouvoir est actif, les alliés bénéficient d'un bonus de 20 % pour leurs Test de Calme relatifs à la récupération d'un état *Brisé*, et ont droit à un Test de Calme par tour (sans bonus) pour récupérer d'un état *Exténué*. Il faut un round pour allumer l'encens et réciter les prières, puis un round pour que la diffusion se fasse. C'est à partir du troisième round que les effets commencent et que la durée est calculée. Cette dernière est de 1d4 rounds

en extérieur (s'il y a du vent, cela ne durera qu'un seul round) ou de 2d4 rounds en intérieur.

Seuil du Portail

Source(s) : v4Core, v2ToS

Difficulté : 11

Temps d'incantation : 2 rounds

Portée : Contact

Cible : Zone d'Effet

Durée : Spéciale

Ingrédient : craie (+1)

Vous tracez une ligne de huit mètres de long au sol tout en incantant un chant funèbre à Morr. En exécutant ce Miracle, un portail sombre indistinct semble apparaître au milieu des croisements rauques de corbeaux. Les créatures ayant le Trait de créature Mort-vivant doivent réussir un Test de Force Mentale intermédiaire (+0) pour passer la ligne. Les créatures possédant à la fois les traits Mort-vivant et Fabriqué ne peuvent tout simplement pas la franchir. Si cette ligne ne constitue pas un cercle, les morts-vivants peuvent parfaitement en faire le tour. En règle générale, elle prend donc la forme d'une boucle ou est tracée en travers d'un passage. Le Miracle reste actif jusqu'à l'aube.

Zone de Vie

Source(s) : v1Core

Difficulté : 11

Temps d'incantation : 2 rounds

Portée : (Bonus de Sociabilité x 2) mètres de rayon

Cible : Zone d'Effet

Durée : (Bonus de Sociabilité) heures

Ingrédient : craie (+1)

Ce miracle crée un champ magique centré sur le prêtre. La zone dure une heure par BS, ou jusqu'à ce que le prêtre se déplace. Il peut interdire l'accès de la zone à tous les morts-vivants (y compris éthérés) ou les empêcher de tirer des projectiles ou de lancer des sorts à l'intérieur de celle-ci.

Pendant qu'il maintient cette zone, le personnage ne peut pas effectuer d'autre miracle.

5.5 Défense du Culte

Masque mortuaire

Source(s) : v4Core

Difficulté : 8

Temps d'incantation : 1 demi-action

Portée : Vous

Cible : Vous

Durée : (Bonus de Sociabilité) rounds

Ingrédient : une plume de corbeau (+1)

Morr œuvre à travers vous, franchissant le Portail pour révéler sa présence à vos ennemis. Votre visage prend un aspect cadavérique et vous gagnez *Peur 1*.

Presser la Main de Morr

Source(s) : v3PG

Difficulté : 8

Temps d'incantation : 1 demi-action

Portée : (Bonus de Sociabilité x 2) minutes

Cible : 1

Durée : (Bonus de Sociabilité) heures

Ingrédient : quelques gouttes de sang du prêtre (obligatoire)

Lorsqu'un personnage à portée tombe dans l'inconscience après un choc ou une blessure, vous pouvez demander l'intervention de Morr pour accélérer l'aggravation de son état. Ainsi, les probabilités de mourir suite à une hémorragie sont doublées. Par exemple, si la cible a 3 états *Hémorragique*, ses probabilités de décès à chaque tour ne sont pas de 30 mais de 60 %.

Retarder la Main de Morr

Source(s) : v3PG

Difficulté : 6

Temps d'incantation : 1 demi-action

Portée : (Bonus de Sociabilité x 2) mètres

Cible : 1

Durée : (Bonus de Sociabilité) minutes

Ingrédient : eau bénite (obligatoire)

Lorsqu'un personnage à portée tombe dans l'inconscience après un choc ou une blessure, vous pouvez demander l'intervention de Morr pour ralentir l'aggravation de son état. Ainsi, les probabilités de mourir suite à une hémorragie sont divisées

par deux. Par exemple, si la cible a 3 états *Hémorragique*, ses probabilités de décès à chaque tour ne sont pas de 30 mais de 15 %.

Sombres protecteurs

Source(s) : v4CIMorr

Difficulté : 10

Temps d'incantation : 1 round

Portée : (Bonus de Sociabilité x 10) mètres, au sein d'un Jardin de Morr

Cible : Des profanateurs

Durée : (Bonus de Sociabilité) rounds

Ingrédient : une plume de corbeau (+1)

Tous les corbeaux à portée (qui ne manquent pas en général dans un Jardin de Morr) s'envolent pour attaquer tout ennemi du Prêtre qui serait en train de perturber le repos du cimetière. Tous les ennemis sont ainsi immédiatement assaillis par plusieurs volatiles acharnés, et perdent automatiquement 1 Point de Blessure à la fin de chaque round, jusqu'à dispersion de cette nuée un peu particulière (qui ne peut être blessée, sauf par des sorts d'effet de zone puissants). En outre, les ennemis vivants ciblés (et donc pas les créatures ayant le Trait Mort-vivant) sont gênés et subissent un malus de 10

Contact de Morr

Source(s) : v3PG

Difficulté : 8

Temps d'incantation : 1 round

Portée : Vous

Cible : Vous

Durée : (Bonus de Sociabilité) rounds

Ingrédient : un morceau d'obsidienne (+2)

Votre main est entourée d'une aura de puissance mortelle. Considérez-la comme une arme magique avec les caractéristiques suivantes : Allonge : moyenne. Dégâts : +BF +3. Atouts : perturbante.

Fragilité

Source(s) : v3PG

Difficulté : 8

Temps d'incantation : 1 round

Portée : (Bonus de Sociabilité x 2) mètres

Cible : 1

Durée : Immédiat

Ingrédient : un objet ayant appartenu à une personne morte de maladie (+1)

La cible gagne un état *Exténué*. Si la cible est vivante, elle a droit à un Test de Force Mentale pour éviter cet effet.

Main du trépas

Source(s) : v1Core

Difficulté : 7

Temps d'incantation : 1 round

Portée : Vous

Cible : Vous

Durée : (Bonus de Sociabilité) rounds

Ingrédient : un morceau de linceul ayant enveloppé un blasphémateur envers Morr (+1)

Ce miracle dote le prêtre de la faculté de causer des blessures par simple contact. Le thaumaturge effectue un jet pour toucher (ignorant les modificateurs habituels de combat à mains nues) et chaque toucher inflige 1d6+DR points de blessures à la victime, sans tenir compte de l'Endurance ou des protections (sauf magiques).

Ce pouvoir prend effet immédiatement et dure jusqu'à ce que le prêtre soit blessé, ou après BS rounds, suivant ce qui arrive en premier ; à ce moment-là ce pouvoir se dissipera sur le champ. Les victimes n'ont pas droit à un test de contre-magie pour éviter les effets, si elles portent une armure magique à l'endroit touché, les dommages se réduit de 1 pour chaque bonus de protection de celle-ci.

Main de poussière

Source(s) : v1Core

Difficulté : 9

Temps d'incantation : 1 round

Portée : Vous

Cible : Vous

Durée : (Bonus de Sociabilité) rounds

Ingrédient : la main droite d'un meurtrier pendu (obligatoire)

Ce miracle a les mêmes effets que *Main du trépas*, mais avec des dégâts augmentés à 2d6+DR points de blessures par toucher. Il requiert toutefois l'usage d'un objet peu recommandable, qui n'est pas consommé mais dont le rechargement spirituel confère un point de péché.

Par delà le Voile Lumineux

Source(s) : v3PG

Difficulté : 9

Temps d'incantation : 1 round

Portée : (Bonus de Sociabilité x 3) mètres de rayon

Cible : Vous

Durée : Immédiat

Ingrédient : un morceau de linceul n'ayant jamais servi (+1)

Vous offrez à vos alliés un aperçu de la paix régnant dans le royaume de Morr. Vous et vos alliés à portée gagnez +10 % en FM pour la durée du miracle, et perdez immédiatement un éventuel niveau d'état *Brisé*.

Par delà le Voile Ténébreux

Source(s) : v3PG

Difficulté : 11

Temps d'incantation : 1 round

Portée : (Bonus de Sociabilité x 3) mètres de rayon

Cible : Vous

Durée : Immédiat

Ingrédient : un morceau de linceul ayant enveloppé un condamné à mort (+2)

Vous offrez à vos ennemis un aperçu du royaume de Morr et de leur prochain trépas, toutes les cibles doivent réussir un Test de Psychologie ou se voir infliger un état *Brisé*.

Malédiction du Corbeau

Source(s) : v3PG

Difficulté : 10

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 12 mètres de rayon

Cible : Vous

Durée : (Bonus de Sociabilité) minutes

Ingrédient : une plume de corbeau (+1)

Un corbeau fantomatique apparaît au-dessus de vous, couvrant tout ce qui vous entoure de son ombre. Toutes les créatures sous cette ombre (vous compris) voient leur Endurance et leur Force Mentale réduites de 10

Signe du Corbeau

Source(s) : v2ToS

Difficulté : 9

Temps d'incantation : 1 demi-action

Portée : 6 mètres de rayon

Cible : Vous

Durée : (Bonus de Sociabilité) rounds

Ingrédient : une plume de corbeau (+1)

Vous invoquez un corbeau fantomatique qui projette l'ombre de la mort sur le champ de bataille. Vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de dégâts pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie.

Sommeil de Morr

Source(s) : v3PG

Difficulté : 10

Temps d'incantation : 1 round de préparation, 1 de diffusion

Portée : 12 mètres de rayon

Cible : Vous

Durée : N/A

Ingrédient : encens (+2)

Vos prières et l'odeur de l'encens endorment les vivants et rappellent les défunts au Royaume de Morr. En conséquences, tous les vivants et les morts dans le rayon de l'encens gagnent le trait *Exténué*. Ce Miracle n'a aucun effet sur les créatures qui ne sont ni mortes ni vivantes (comme les démons). Il faut un round pour allumer l'encens et incanter, puis un round pour que l'encens se diffuse

et fasse effet. L'état *Exténué* n'intervient qu'au début du troisième round.

5.6 Particularismes par ordre

Certaines confréries ou sectes peuvent avoir l'habitude de recourir à des prières et miracles bien spécifiques. Cela n'empêche pas d'autres groupes de s'en inspirer. Ainsi, les Marche-Rêves peuvent tout à fait s'inspirer des miracles que la Confrérie du Linceul affectionne dans sa chasse contre les morts-vivants.

5.6.1 Les Apaisés

Alliance en Taal

Source(s) : v4CIMorr

Difficulté : 4

Temps d'incantation : une demi-journée

Portée : contact

Cible : un Jardin de Morr

Durée : un mois

Ingrédient : un grand bâton de bois (+2)

Les domaines de Morr et de Taal sont par nature enchevêtrés dans un Jardin de Morr, surtout s'il est gardé par un apaisé. En priant pour renforcer cette alliance, le prêtre peut ralentir la poussée des plantes, et favoriser l'activité des corbeaux qui mangent graines et insectes.

Silence de Morr

Source(s) : v4CIMorr

Difficulté : 7

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : un Jardin de Morr

Durée : (Bonus de Sociabilité) rounds

Ingrédient : une cloche (+2)

Ce miracle étouffe les bruits dans tout le Jardin de Morr ciblé (dans lequel le prêtre soit se trouver). Les paroles sont inaudibles (on peut toutefois lire sur les lèvres). En conséquence, les lancements de sorts nécessitant des vocalisations (c'est-à-dire la plupart d'entre eux) sont impossibles.

5.6.2 Bienheureux de Morr

Douleur illuminatrice

Source(s) : v4CIMorr

Difficulté : 6

Temps d'incantation : 1 round

Portée : Personnelle (seulement sur soi)

Cible : Soi-même.

Durée : (Bonus de Sociabilité) rounds

Ingrédient : quelques gouttes de sang frais du prêtre (obligatoire)

Coût : l'appel à ce Miracle génère un point de péché s'il est effectué en public dans sa version sanglante, sauf s'il s'agit de protéger un Jardin de Morr Psalmodiant une sombre complainte mêlée de râles, vous êtes pris de douleurs articulaires et musculaires réduisant toutes vos caractéristiques physiques de 10 %. En contrepartie, votre esprit brûle de ferveur ! Votre FM est augmentée de 10 %.

Facultatif : Des blessures auto-infligées (infligées sur l'instant) procurant au moins un point de blessures permettent d'augmenter le bonus en FM de 10 % supplémentaires.

5.6.3 Confrérie du Linceul

Œil du non-repos

Source(s) : v4CIMorr

Difficulté : 8

Temps d'incantation : Environ 15 minutes

Portée : (Bonus de Sociabilité x 100) mètres

Cible : Créatures ayant le trait Mort-vivant

Durée : Le long du temps d'incantation

Ingrédient : une tête de corbeau à brûler (obligatoire)

Ce Miracle permet de détecter les morts-vivants alentours. Dans son rayon le plus large, la présence de créatures disposant du Trait Mort-vivant génère pour le prêtre une sensation de vertige, de tremblement ou autre (chaque prêtre apprend à connaître sa propre façon de réagir à ces présences). Il lui est toutefois difficile de percevoir le nombre de créatures concernées, ou leur direction exacte. Il peut néanmoins avoir une intuition à ce sujet.

Dans un rayon plus restreint, à savoir (Bonus de Sociabilité x10) mètres, le ressenti est beaucoup plus précis.

Le Prêtre doit rester immobile et agenouillé durant l'ensemble de la prière (qui dure un quart d'heure), les yeux plongés dans un feu au sein duquel il aura jeté une tête de corbeau. Les ressentis utiles s'échelonnent en général le long des cinq dernières minutes. La litanie doit être prononcée, mais cela peut être fait à faible volume, en chuchotant.

Pieu du Miraculé

Source(s) : v4CIMorr

Difficulté : 4

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : Contact

Cible : Un pieu d'aubépine

Durée : (Bonus de Sociabilité) semaines

Ingrédient : de l'eau bénite (+1)

Vous pouvez consacrer un pieu d'aubépine pour en renforcer le pouvoir salvateur. Si ce type de pieu permet naturellement de mettre fin à l'existence d'un vampire lorsqu'on le plante dans son cœur, une fois consacré son effet de destruction est augmenté mais aussi entouré d'un apaisement particulier. En effet, le fait de planter un pieu dans le cœur non consacré peut laisser quelques secondes au vampire à l'agonie pour hurler (et ainsi alerter des congénères) voire porter un ultime coup. Et sur certains vampires, un tel pieu n'engendre qu'une paralysie, qui peut être levée en retirant le morceau de bois. Avec un pieu consacré, par contre, c'est la main de Morr qui accompagne le geste de la personne qui frappe. Cet accompagnement divin permet d'impacter le mort-vivant de manière immédiate et silencieuse. En outre, la probabilité de voir le vampire subir une réelle destruction en est largement augmentée.

Rituel de Libération

Source(s) : v4CIMorr

Difficulté : 5

Temps d'incantation : une nuit

Portée : Une pièce, ou une zone extérieure de 10 mètres de rayon

Cible : Esprits tourmentés

Durée : Une nuit

Ingrédients : des cierges et du sel (obligatoire)

Récitant des prières d'exorcisme des heures durant, vous libérez peu à peu la zone de ses fantômes éva-

sifs et autres âmes en peine.

Il est en outre nécessaire pour cela de laisser brûler toute la nuit des cierges, et de déposer du sel pour délimiter la zone travaillée. De l'eau bénite sera aussi aspergée en gouttelettes plusieurs fois par heure sur le sol et les murs. Ainsi libérés de manière douce et emplie de compassion, les âmes égarées retrouveront le chemin du Royaume de Morr.

Bannissement éthérique

Source(s) : v4CIMorr

Difficulté : 10

Temps d'incantation : 1 round

Portée : (Bonus de Sociabilité x 2) mètres

Cible : 1 (fantôme ou esprit)

Durée : Instantanée

Ingrédient : une poignée de sel jetée vers la cible (+1)

Pour les esprits frappeurs, fantômes actifs et agressifs, le Rituel de Libération peut se révéler impossible. Le Bannissement permet de gérer ces cas avec plus de fermeté. Ce Miracle n'a d'effet que sur une créature disposant des Traits Mort-vivant et Éthéré. Cette dernière se voit infliger 2d10 Points de Blessures, indépendamment de son Bonus d'Endurance ou de PA.

5.6.4 Gardiens du Seuil

Ruissellement

Source(s) : v4CIMorr

Difficulté : 10

Temps d'incantation : 1 round

Portée : (Bonus de Sociabilité x 2) mètres

Cible : Tout être vivant à portée

Durée : (Bonus de Sociabilité) rounds

Ingrédients : quelques gouttes de sang frais du prêtre (obligatoire), un couteau à lame de cuivre (+1)

Les facultés de coagulation des créatures avoisinantes sont mises en difficulté, et leur peau est mise en tension, prête à s'ouvrir à la moindre sollicitation. Pour tous les êtres vivants dans la zone, tout dégât physique reçu infligeant la perte d'au moins 2 points de Blessure entraîne automatiquement un état *Hémorragique* (en plus des éventuels états reçus par des effets critiques).

Morr le Faucheur

Source(s) : v3PG

Difficulté : 11

Temps d'incantation : 1 round

Portée : (Bonus de Sociabilité x 2) mètres

Cible : Tout être vivant ou mort-vivant à portée

Durée : (Bonus de Sociabilité) rounds

Ingrédient : une tête de corbeau à écraser (obligatoire)

Le prêtre écrase une tête de corbeau sous son pied en récitant une imprécation. Tous les personnages alentour voient leur endurance réduite de 1. Les personnages ayant au moins une fois dans l'année pratiqué la nécromancie ou la guérison (via miracles ou magie) perdent un point d'endurance supplémentaire (avec un seuil minimum de 1).

Chapitre 6

Sermons et litanies

Voici quelques exemples de paroles qu'un prêtre de Morr peut prononcer en public lors de rites funéraires ou de lutte contre des morts-vivants. Ces prières peuvent considérablement varier d'une région à une autre, et bien sûr d'un ordre à un autre. Même au sein d'une certaine unité locale de culte, chaque prêtre a toute latitude pour adapter ses propres versions.

6.1 Accompagnement des âmes

6.1.1 Extrême-onction

Source(s) : v4CIMorr

Ces paroles peuvent être prononcées par un prêtre de Morr au chevet d'une personne à l'agonie. On parle ici à la première personne du singulier, afin d'intercéder entre cette personne, privée de ses forces, et Morr. Ces paroles peuvent aussi être prononcées en tant que litanie régulière par tout prêtre ou prêtresse qui désire garder en mémoire sa condition mortelle. Dans ce dernier cas, il est fréquent de n'en prononcer que la première partie, voire les deux premières lignes.

J'ai sacrifié aux jours, rêvé la nuit,
Ô Morr, accueille-moi en ton sein,
Guide-moi au travers du voile,
Et protège-moi des morts oubliés.

J'ai foulé le sol des vivants,
Ô Morr, accepte-moi parmi les tiens,
Apprends-moi les voies de l'éternité,
Et veille sur ceux qui me pleureront.

J'ai attendu ma dernière nuit,
Ô Morr, adoucis mes ultimes douleurs,
Prends ma main et porte mon âme,
Montre-moi ma nouvelle famille.

Ô Morr, je rejoins ton couvent éternel,
Je te salue, Dieu, et souffle en paix.

La prière se termine par un long soupir à peine audible.

6.1.2 L'Appel de Mórr

Source(s) : v2HBMorr

Paroles et actes rituels pour enterrement public.

O Mórr, Toi qui règne sur le Royaume d'en bas
Sur les caveaux d'insondables mystères
Où l'horizon morne et plombé s'étire
O Mórr, Toi qui surveille l'esprit des défunts
Quand le temps s'arrête
Et que la pénombre se fait nuit

La cloche commence à être frappée sur un rythme lent.

Seigneur de la Mort qui demeure en toute chose
Seigneur des Rêves
Roi du calme et du silence
Humblement, nous te mandons de recevoir et d'accueillir,
De conduire en ton Royaume, éternellement,

Citer le nom du mort, accompagné de tous ses titres.

Vois venir à Toi ce défunt
Ouvres tes portes,
Qu'un rai de lumière jaillisse !
Nous entendons ton pas lourd et mesuré
Nous entendons ton pas pour l'accompagner !

La cloche est frappée trois fois plus distinctement.

Silence de plusieurs minutes.

Enfin, la cérémonie est close par les vers suivant, repris par l'assemblée :

O Mórr, nous t'adressons d'ici
Notre reconnaissance infinie
D'avoir recueilli en ton Royaume, à jamais,

Citer uniquement les noms et premiers prénoms du défunt.

Qu'il en soit ainsi !

6.2 Prières des fêtes religieuses

6.2.1 Prière de la Nuit des Sorcières

Source(s) : v4CIMorr

Cette prière courante est couramment récitée par les prêtres de Morr durant la Hexensnacht auprès de fidèles inquiets. Elle peut être aussi apprise par la population et récitée en famille dans le secret d'un foyer aux portes bien fermées. Comme souvent, de nombreuses personnes ne connaissent que le début ou préfèrent tout simplement une petite partie comme un mantra, plutôt que de chercher à tout réciter.

Je traverse la nuit sans repos,
Et dans cette sombre vallée
Je ne crains point pour ma vie
Car Morr tient son royaume
Et garde près de lui ses enfants.

Les longues nuits de l'hiver
Pâlissent devant la nuit des sorcières,
Mais jamais nous ne profèrerons
Les malédictions impies des maudits.

La vie que nous chérissons
Reste dans le giron de sa mère la mort
L'Avant et l'Après sont immenses
Morr, protège-nous Maintenant.

6.2.2 Prière de la Nuit des Mystères

Source(s) : v4CIMorr

La nuit des mystères effraie peut-être moins que la nuit des sorcières, mais apporte son lot d'attentes et de superstitions. On s'attend en effet durant cette nuit-là à voir les esprits approcher les vivants afin de communiquer avec ces derniers. Cette prière peut-être récitée par un prêtre sur le point d'interpréter le songe d'un fidèle, ou dite directement par un fidèle avant son sommeil s'il désire être visité par un défunt.

Grand Morr, détenteur des secrets,
Protecteur et gardien des mystères,
Dévoile-nous les secrets enfouis,
Les trésors emportés par nos proches,
Les conseils enterrés avec leurs bouches.

Grand et puissant Morr, devin parfait,
Nous t'implorons et courbons le front,
L'humilité nous saisit,
L'attente nous étreint,
Parle à travers nous, et pour nous,
Ô Morr.

6.3 Protection contre les morts-vivants

6.3.1 Pour le repos des corps

Source(s) : v4CIMorr

Prière à réciter lorsque l'on craint de voir des morts se lever, soit durant la nuit des sorcières, soit parce que la rumeur court qu'un nécromant ou un vampire rôde dans les environs.

Dormez, défunts, dormez,
Morr vous a accueilli en son royaume,
Chérissez ce don,
Oubliez le monde des vivants.
Nul or ne peut vous rassasier,
Nulle chair ne peut vous enrichir,
Dormez, car les serviteurs du Dieu noir
L'exigent et vous tacent.

6.3.2 Imprécation des Vivants

Source(s) : v4CIMorr

Malédiction à proférer contre les morts qui marchent et leurs alliés.

Soyez maudits, cadavres sans sommeil !
Morr vous rappelle à lui, insolents,
Périssez de votre seconde mort,
Celle qui sera éternelle et sans retour.

Abjurez votre serment impie,
Et retournez au repos attribué,
Sans quoi vous, et vos pères maudits,
Sombrez dans le néant,
Consumés par les remords du péché.

Morr vous l'ordonne !

6.3.3 Morr et sa gloire

Source(s) : v4CIMorr

Clameur exprimée après la destruction de morts-vivants.

L'Ordre a repris son droit,
Morr a rattrapé les fuyards.
Victoire, Gloire à Morr,
Sous terre les disparus, à jamais !

Crédits

The "Corpus Imperatoris du Culte de Morr" is an unofficial fan supplement for Warhammer Fantasy Roleplay 4 th Edition created by Feldo. Website : [http ://www.feldo.fr](http://www.feldo.fr)

This work is licensed under the Creative Commons (CC BY 4.0).

This document is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited. Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Headed Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2020, variably registered in the UK and other countries around the world.

Used without permission.

No challenge to their status intended.

All Rights Reserved to their respective owners.

Remerciements

Merci bien sûr aux équipes de Games Workshop qui ont travaillé sur Warhammer depuis ses débuts. Merci aussi aux membres du serveur Discord de La caravane bretonnienne ayant participé aux discussions sur la religion dans le Vieux Monde et le culte de Morr en particulier.

Index

corbeau, 4, 7, 8, 11–15, 17, 22–25, 39, 43, 44, 49,
53–59

portail, 4, 6, 27, 28, 32, 49, 50, 54

rose, 4, 9, 13, 26, 30, 31, 53